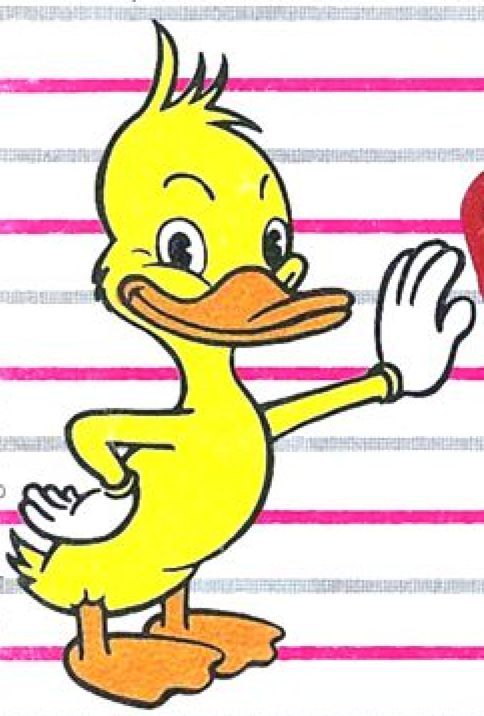
IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA L. 1.000

PER IL TUO PERSONAL COMPUTER

Una pubblicazione della J.soft editrice



PAPER soft

8

sped. in abb. post. gr. II/70

Anno I - N° 8 - 3 agosto 1984

apple

Editor di schermo
Galaxia

TI-99/4A

Dedalo 3-D
Puzzle

sinclair Spectrum

Difesa
Meteore
Carica DATA

C64

Nevets
Poker

VIC-20

Nevets
Introduci la lettera

Editrice J.soft Con la collaborazione del Gruppo Editoriale Jackson

Guida all'input dei programmi sullo ZX Spectrum

Le "parole" comprese tra parentesi graffe indicano i caratteri grafici predefiniti (G), il tasto (numero seguente la G), la necessità di premere il tasto insieme a CAPS SHIFT (eventuale S precedente la G) e il numero di ripetizioni del tasto richieste (eventuale numero all'inizio della "parola"). I caratteri grafici definiti dal programma sono invece indicati da lettere maiuscole (corrispondenti al tasto da usare) sottolineate.

Quando leggete	Premete	Vedrete
{G1}	1	
{G2}	2	
{G3}	3	
{G4}	4	
{G5}	5	
{G6}	6	
{G7}	7	
{G8}	8	
{SG1}	CAPS SHIFT 1	
{SG2}	CAPS SHIFT 2	
{SG3}	CAPS SHIFT 3	
{SG4}	CAPS SHIFT 4	
{SG5}	CAPS SHIFT 5	
{SG6}	CAPS SHIFT 6	
{SG7}	CAPS SHIFT 7	
{SG8}	CAPS SHIFT 8	

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Quando leggete	Premete	Vedrete
<u>A</u>	A	Simbolo grafico definito nel programma in uso.
<u>B</u>	B	
<u>C</u>	C	
<u>D</u>	D	
<u>E</u>	E	
<u>F</u>	F	
<u>G</u>	G	
<u>H</u>	H	
<u>I</u>	I	
<u>J</u>	J	
<u>K</u>	K	
<u>L</u>	L	
<u>M</u>	M	
<u>N</u>	N	
<u>O</u>	O	
<u>P</u>	P	
<u>Q</u>	Q	
<u>R</u>	R	
<u>S</u>	S	
<u>T</u>	T	
<u>U</u>	U	

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Guida per l'input dei programmi versioni VIC 20 e C64

Notate che i listati contengono "parole" racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essre premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da [⟨ ⟩] deve essere premuto contemporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi si trova un carattere alfabetico "solitario", questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CONTROL.
Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{CLR}	SHIFT CLR/HOME		{CYN}	CTRL 4		[<7>]	C= 7	
{HOME}	CLR/HOME		{PUR}	CTRL 5		[<8>]	C= 8	
{SU}	SHIFT ⇑ CRSR ⇓		{GRN}	CTRL 6		{F1}	f1	
{GIU'}	⇑ CRSR ⇓		{BLU}	CTRL 7		{F2}	f2	
{SIN}	SHIFT ⇐CRSR⇒		{YEL}	CTRL 8		{F3}	f3	
{DES}	⇐CRSR⇒		[<1>]	C= 1		{F4}	f4	
{RVS}	CTRL 9		[<2>]	C= 2		{F5}	f5	
{OFF}	CTRL Ø		[<3>]	C= 3		{F6}	f6	
{BLK}	CTRL 1		[<4>]	C= 4		{F7}	f7	
{WHT}	CTRL 2		[<5>]	C= 5		{F8}	f8	
{RED}	CTRL 3		[<6>]	C= 6				

PAPER soft

J.soft s.r.l
DIREZIONE, REDAZIONE, AMMINISTRAZIONE
Via Rosellini, 12
20124 MILANO
Tel. (02) 6888228

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Riccardo Paolillo

REDAZIONE
Lucio Bragagnolo
Mauro Cristuib. Grizzi

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Margherita La Noce
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:
d&b Via Vignola, 5
Tel. 02/59.85.08
20133 MILANO

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Tribunale di Milano n° 200
del 14.04.1984

STAMPA:
Elcograf
Beverate (CO)

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero Reina s.r.l.
Via Washington, 50
20046 MILANO
Tel. (02) 4988066 (5 linee R.A.)
Tlx. 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.000

Editor di schermo

Con disco

Con questo programma potrete disporre con facilità sullo schermo del vostro Apple tutti i caratteri che sono sulla tastiera. Potrete scriverli in modo normale, inverso e lampeggiante e creare così dei bellissimi 'schermi' che potrete usare in altri programmi.
Dopo aver messo in esecuzione il programma dovrete decidere se salvare (SAVE) o caricare (LOAD) uno 'schermo'. Poiché non avete ancora memorizzato sul dischetto nessuno 'schermo' da richiamare scegliete come risposta SAVE. Vi verrà poi richiesto se volete salvare lo 'schermo' come file di TEXT oppure binario. Un file binario memorizza lo 'schermo' su disco, e se, vorrete usare quello 'schermo' in un altro programma, dovrete usare il comando BLOAD. Un file tipo TEXT creato da questo programma non è altro che una routine BASIC che contiene sotto forma di DATA, lo 'schermo' disegnato. Per utilizzare questo tipo di file dovreste semplicemente fare l'EXEC del file in memoria e salvarlo con un nome diverso. Potrete usare anche le varie utility che vi permettono di rinumerare e fondere il programma con un altro di vostro gradimento.

Se scegliete 'L' per caricare un file, date il nome di un file binario precedentemente salvato (se non vi ricordate il nome premete RETURN per avere un CATALOG del dischetto). Dopo aver caricato il file sarete nell'editor con il cursore nel lato in alto a sinistra. I comandi che potrete usare in questo editor sono i seguenti:

RETURN cursore all'inizio della riga successiva.
CTRL —O cursore in alto di una linea.
-- cursore a destra di un carattere.
-- cursore a sinistra di un carattere.
CTRL -N i caratteri vengono scritti in modo normale.
CTRL -I i caratteri vengono scritti in inverso.
CTRL -F i caratteri vengono scritti in lampeggiante.
ESC salva il programma.
CTRL -P stampa lo 'schermo' sulla stampante.

Tutti gli altri caratteri vengono visualizzati sullo 'schermo' ad eccezione dei restanti caratteri di controllo che sono scartati.

```
5 SLOT = 1: REM  SLOT DOVE C'E'
 LA STAMPANTE
10  TEXT : HOME : GOTO 150
20  REM  LEGGE LO SCHERMO
30 X0 =  SCRN( H,2 * V) + 16 *
SCRN( H,2 * V + 1)
40  IF X0 < 64 THEN X0 = X0 + 64
:I0 = 1: GOTO 70
50  IF X0 < 128 THEN I0 = 2: GOT
O 70
60 I0 = 3
70  RETURN
80  REM  STAMPA IL NUOVO CARATT
ERE SULLO SCHERMO
90  IF INF = 1 THEN  INVERSE
100  IF INF = 2 THEN  FLASH
110  IF INF = 3 THEN  NORMAL
120  IF V = 23 AND H = 39 THEN H
 = H - 1
130  POKE CH,H: VTAB V + 1: PRIN
T  CHR$ (X1);: RETURN
140  REM  INIZIALIZZAZIONI
150 CH = 36:DN = 12:CR = 13:BK =
 8:FD = 21:IV = 9:N0 = 14:FL = 6
:UP = 15:ESC = 27:I1 = 3
160  DIM A%(350),B%(350),C%(350)

170 D$ =  CHR$ (13) +  CHR$ (4)
180 H = 0:V = 0
190  VTAB 10: INVERSE : PRINT "S
";: NORMAL : PRINT "AVE  OPPURE
";: INVERSE : PRINT "L";: NORMAL
 : PRINT "OAD"
200  INPUT A$: IF  LEFT$ (A$,1)
<  > "L" THEN 240
210  PRINT : PRINT "NOME FILE? <
RETURN> PER IL 'CATALOG'"
```

```
220  INPUT A$: IF  LEN (A$) = 0
THEN  PRINT  CHR$ (4)"CATALOG":
TEXT : GET A$: HOME : GOTO 170
230  PRINT  CHR$ (4)"BLOAD"A$: G
OTO 280
240  PRINT : PRINT : INVERSE : P
RINT "P";: NORMAL : PRINT "ROGRA
MMA OPPURE ";: INVERSE : PRINT "
B";: NORMAL : PRINT "INARIO?"
250  INPUT P$:P$ =  LEFT$ (P$,1)

260  PRINT : PRINT "NOME PROGRAM
MA?": INPUT A$: HOME
280  REM  LOOP PRINCIPALE
290  IF H < 0 THEN H = 39:V = V
- 1
300  IF H > 39 THEN V = 1:H = 0
310  IF V > 23 THEN V = 0
320  IF V < 0 THEN V = 23
330  GOSUB 30:X1 = X0
340  IF I0 = 1 OR I0 = 2 THEN IN
F = 3
350  IF I0 = 3 THEN INF = 1
360  GOSUB 90
370 XN =  PEEK ( - 16384): IF XN
 < 127 THEN 370
380  POKE  - 16368,0
390 XN = XN - 128
400  REM  MOVIMENTO CURSORE
410  IF XN > 27 THEN 540
420  IF XN = CR THEN X1 = X0:INF
 = I0: GOSUB 90:V = V + 1:H = 0:
 GOTO 290
430  IF XN = DN THEN X1 = X0:INF
 = I0: GOSUB 90:V = V + 1: GOTO
290
440  IF XN = BK THEN X1 = X0:INF
 = I0: GOSUB 90:H = H - 1: GOTO
290
450  IF XN = FD THEN X1 = X0:INF
 = I0: GOSUB 90:H = H + 1: GOTO
290
460  IF XN = UP THEN X1 = X0:INF
 = I0: GOSUB 90:V = V - 1: GOTO
290
470  IF XN = 27 THEN  GOSUB 580:
 GOTO 290
480  IF XN = 16 THEN  GOSUB 790:
 GOTO 290
490  REM  CAMBIAMENTI DI MODO
500  IF XN = (IV) THEN I1 = 1
510  IF XN = FL THEN I1 = 2
520  IF XN = (N0) THEN I1 = 3
530  GOTO 370
540  REM  STAMPA IL CARATTERE E
CONTINUA
550 X1 = XN:INF = I1: GOSUB 90
560 H = H + 1: GOTO 290
570  REM  SAVE DEL PROGRAMMA
580 X1 = X0:INF = I0: GOSUB 90
590  IF P$ = "P" THEN 610
600  PRINT D$"BSAVE"A$",A$400,L$
400": RETURN
610 A = 4 * 256:B = A
620  PRINT D$"OPEN";A$
630  PRINT D$"WRITE";A$
640  PRINT LI;:LI = LI + 1
650  PRINT "FOR I =";A"TO";A + B

660  PRINT LI;:LI = LI + 1
670  PRINT "READ A:POKE I,A :NEX
T"
680  FOR PLACE = A TO A + B
690 C0 = C0 + 1: IF C0 = 10 THEN
 C0 = 1
700  IF C0 <  > 1 THEN 730
710  PRINT : PRINT LINE;:LINE =
LINE + 1
720  PRINT " DATA ";
730  IF PL = A + B THEN  PRINT
PEEK (PLACE): GOTO 760
740  PRINT  PEEK (PLACE);",";
750  IF C0 = 9 THEN  PRINT  PEEK
 (PLACE + 1):PL = PL + 1
760  NEXT PLACE
770  PRINT D$"CLOSE";A$
780  RETURN
790  REM  STAMPA LO SCHERMO
800 X1 = X0:INF = I0: GOSUB 90
810  PRINT D$"PR#";SLOT
820  PRINT : PRINT
830  FOR K = 0 TO 7
840 I = 1024 + 128 * K
850  FOR J = I TO I + 40
860 A%(J - 1024 - K * 128 + K *
40) =  PEEK (J)
870 B%(J - 1024 - K * 128 + K *
40) =  PEEK (J + 40)
880 C%(J - 1024 - K * 128 + K *
40) =  PEEK (J + 80)
890  NEXT
900  NEXT K
910 QQ = 40
920  FOR I = 1 TO 320
930 J = I - 1: IF A%(J) < 65 THE
N A%(J) = A%(J) + 64
940  PRINT  CHR$ (A%(J));
950  IF I / QQ =  INT (I / QQ) T
HEN  PRINT " "
960  NEXT
970  FOR I = 1 TO 320
980 J = I - 1: IF B%(J) < 65 THE
N B%(J) = B%(J) + 64
990  PRINT  CHR$ (B%(J));
1000  IF I / QQ =  INT (I / QQ)
THEN  PRINT " "
```

```
1010  NEXT
1020  FOR I = 1 TO 320
1030 J = I - 1: IF C%(J) < 65 TH
EN C%(J) = C%(J) + 64
1040  PRINT  CHR$ (C%(J));
1050  IF I / QQ =  INT (I / QQ)
THEN  PRINT " "
1060  NEXT : PRINT
1070  PRINT  CHR$ (4)"PR#0"
1080  RETURN
```

Galaxia

Paddle

Scopo del gioco è di distruggere sciami di alieni "Crinoidi" che avanzano inesorabilmente e fare il maggior numero di punti prima di perdere la vostra base laser (a quel punto l'intera galassia sarà in mano agli invasori).
Il gioco utilizza la grafica ad alta risoluzione dell'Apple. Il movimento delle figure che compongono il gioco sullo schermo, è controllato da varie routine in linguaggio macchina. Queste funzionano molto più velocemente dei semplici comandi BASIC, così che l'azione è molto vivace. Altre routine di questo tipo regolano i vari "beep" e "zap" che accompagnano il gioco.
Per controllare la vostra base laser e fare fuoco usate il paddle 0. La manopola sposta il laser da un lato all'altro dello schermo in basso, mentre il pulsante fa fuoco contro gli invasori nemici.
"Space invaders" diede il via ad una serie di giochi spaziali, Galaxia, sebbene simile, dà un tipo di azione diverso. Gli alieni noin fanno fuoco dalle loro posizioni ma inviano varie unità che si abbattono su di voi in formazione di attacco. Il movimento rapido della base laser e le stramberie dei Crinoidi vi forniranno ore di divertimento sul vostro Apple.

```
90  LOMEM: 24577: HIMEM: 31000:
GOSUB 1000
100  DIM S(20,15),A(6,3)
110  TEXT : HOME :S = 19 / 265:T
 = 265 / 255
120  POKE 232,99: POKE 233,124:
SCALE= 1: ROT= 0: HCOLOR= 0:S1 =
 31789:S2 = 31821:STAR = 31776:H
IT = 31917:DX = 31950:DY = 31951
:PHASER = 31952:M1 = 32322:M2 =
32325:UP = 32247:LFT = 32255:DE
= 32273:DM = 32281:MOVE = 32241
130  FOR X = 0 TO 3: FOR X1 = 0
TO 6:A(X1,X) =  - 1: NEXT X1,X
140  VTAB 12: INPUT "LIVELLO DI
DIFFICOLTA ? (1-3) ";A$:LE =  VA
L (A$): IF LE < 1 OR LE > 3 THEN
 140
150  HGR2 :SCR = 0:AN = 0:LE = 4
 - LE
160  IF LE < 1 THEN LE = 1
170  POKE DY,1: POKE DX,1: CALL
PHASER: CALL PHASER: CALL PHASER
: CALL PHASER: POKE DX,0: POKE D
Y,60: CALL PHASER
180 Z = 0:ACK = 0:N2 = 0:NL = 5:
N1 = 0:NU = 2:A = 8 * ( INT (6 /
 LE) + 1): FOR Y = 2 TO 8 STEP L
E: FOR X = 2 TO 16 STEP 2:S(X,Y)
 = 10: XDRAW 2 AT X * 14 + 7,Y *
 10: NEXT X,Y
190  HCOLOR= 0:Z = Z + 1:P =  PD
L (0) * T: DRAW 1 AT P1,152:B =
P + 6:D =  INT (P * S):S(S * P1,
15) = 0:S(D,15) = 255: XDRAW 1 A
T P,152:P1 = P
200  IF A = 0 OR Z < > 7 *  INT
 (Z / 7) THEN 270
210  FOR X1 = 2 TO 16 STEP 2:XX
= XX + S(X1,2): NEXT : IF XX + 1
0 * ACK < 60 THEN 230
220  GOTO 270
230  HCOLOR= 0: FOR Y = LE + 2 T
O 8 STEP LE: FOR X = 16 TO 2 STE
P  - 2: IF S(X,Y) = 10 THEN S(X,
Y) = 0: GOTO 250
240  NEXT X,Y: GOTO 280
250  FOR X1 = 16 TO 2 STEP  - 2:
 IF S(X1,2) = 0 THEN S(X1,2) = 1
0: DRAW 2 AT 14 * (X + N2) + 7,1
```

```
0 * (Y + N1): XDRAW 2 AT 14 * (X
1 + N2) + 7,20 + 10 * N1:XX = XX
 + 10:X1 = 2: IF XX > = 60 THEN
 X = 2:Y = 8
260  NEXT : GOTO 240
270  IF ACK = 0 AND A = 0 THEN L
E = LE - 1: GOTO 160
280  IF  PEEK ( - 16287) < 128 T
HEN 380
290  POKE DY,50: POKE DX,1: CALL
 PHASER: IF ACK = 0 THEN 330
300 NOHIT = 255: FOR X = 1 TO 5:
 IF A(X,2) = D THEN X1 = X:Y1 =
A(X,3):X = 5:NOHIT = 0
310  NEXT : IF NOHIT THEN 330
320 C = Y1 * 10: FOR X = 0 TO 3:
A(X1,X) =  - 1: NEXT :ACK = ACK
- 1: CALL HIT: HCOLOR= 3: HPLOT
B,150 TO B,C: SCALE= 2: XDRAW 2
AT 14 * D + 7,C: HCOLOR= 0: XDRA
W 2 AT 14 * D + 7,C: SCALE= 1: D
RAW 2 AT 14 * D + 7,C: HPLOT B,1
50 TO B,C:SCR = SCR + 10 ^ (4 -
LE): GOTO 380
330 NOHIT = 255: IF D <  > 2 *
INT ((D + N2) / 2) - N2 OR N2 >
D THEN 360
340  FOR X1 = 8 + N1 TO 2 + N1 S
TEP  - LE: IF S(D - N2,X1 - N1)
<  > 0 THEN X = X1:C = 10 * X:X1
 = 2 + N1:NOHIT = 0
350  NEXT
360  IF NOHIT THEN  HCOLOR= 3: H
PLOT B,150 TO B,0: HCOLOR= 0: HP
LOT B,150 TO B,0: GOTO 380
370  CALL HIT: HCOLOR= 3: HPLOT
B,150 TO B,C: SCALE= 2: XDRAW 2
AT 14 * D + 7,C: HCOLOR= 0: XDRA
W 2 AT 14 * D + 7,C: SCALE= 1: D
RAW 2 AT 14 * D + 7,C: HPLOT B,1
50 TO B,C:S(D - N2,X - N1) = 0:A
 = A - 1:SCR = SCR + 10 ^ (3 - L
E)
380  IF ACK = 0 THEN 550
390  FOR X = 1 TO 5: HCOLOR= 0:A
1 = A(X,0):B1 = 14 * A1 + 7:A2 =
 A(X,1):B2 = 10 * A2:A3 = A(X,2)
:B3 = 14 * A3 + 7:A4 = A(X,3):B4
 = 10 * A4: IF A2 <  >  - 1 THEN
 410
400  NEXT : GOTO 550
410  IF D > A1 THEN X1 = 1: GOTO
 440
420  IF A1 > D THEN X1 =  - 1: G
OTO 440
430 X1 = 0
440  IF A2 = 16 THEN 510
450  DRAW 2 AT B3,B4: HCOLOR= 3:
 DRAW 2 AT B1,B2:A(X,0) = A1 + X
1:A(X,1) = A2 + 1:A(X,2) = A1:A(
X,3) = A2: IF  INT ( RND (1) * 3
 + 1) <  > 3 THEN 400
460  POKE 31951,50: POKE 31950,1
: CALL 31952: HPLOT 14 * A1 + 14
 + X1,10 * A2 + 10 TO 14 * A1 +
14 + X1,160: HCOLOR= 0: HPLOT 14
 * A1 + 14 + X1,10 * A2 + 10 TO
14 * A1 + 14 + X1,160: IF D = A1
 THEN  GOSUB 480
470  GOTO 400
480  SCALE= 2: XDRAW 1 AT P,150:
 FOR Z1 = 1 TO 10: POKE  - 16336
, PEEK ( - 16336) ^ 0 + 23 *  PE
EK ( - 16336) ^ 0 + 64 *  PEEK (
 - 16336) ^ 0: NEXT : XDRAW 1 AT
 P,150: SCALE= 1:AN = AN + 1
490  IF AN < 6 THEN  RETURN
500  GOTO 550
510  IF A1 = D THEN  GOSUB 480:
DRAW 2 AT B3,B4:ACK = ACK - 1: F
OR D1 = 0 TO 3:A(X,D1) =  - 1: N
EXT : GOTO 400
520  FOR D1 = 16 TO 2 STEP  - 2:
 IF S(D1,8) = 0 THEN S(D1,8) = 1
0: XDRAW 2 AT 14 * (D1 + N2) + 7
,10 * (8 + N1):A = A + 1
530  NEXT : DRAW 2 AT B3,150: FO
R DL = 0 TO 3:A(X,DL) =  - 1: NE
XT : FOR D1 = 2 TO 8 - LE STEP L
E: FOR D2 = 16 TO 2 STEP  - 2: I
F S(D2,D1) = 0 THEN S(D2,D1) = 1
0: XDRAW 2 AT 14 * (D2 + N2) + 7
,10 * (D1 + N1):D2 = 2:D1 = 8 -
LE:A = A + 1
540  NEXT D2,D1:ACK = ACK - 1: G
OTO 400
550  IF AN < 6 THEN 600
560  HOME : TEXT : VTAB 3: PRINT
  TAB( 17)"LIVELLO ";4 - LE
570  VTAB 14:: PRINT  TAB( 16)"P
UNTI:";SCR * 10
580  TEXT : VTAB 20: HTAB 14: PR
INT "GIOCHI ANCORA?";: GET A$: P
RINT : IF A$ = "N" THEN  END
590  RUN 100
600 ZZ = 5 * (Z -  INT (Z / 3) *
 3): POKE S1,ZZ: POKE S2,ZX: CAL
L STAR:ZX = ZZ
610  IF A = 0 THEN 190
620  IF ACK <  > 0 AND Z <  > 10
 *  INT (Z / 10) THEN 680
630 YY =  SGN ( RND (1) - .5): I
F NU - YY < 0 OR NU - YY > 3 OR
YY = 0 THEN 630
```

```
640 XX = 2 *  SGN ( RND (1) - .5
): IF NL + XX < 1 OR NL + XX > 1
0 THEN 640
650  IF  SGN (YY) =  - 1 THEN 67
0
660  POKE M1,238: POKE M2,238: P
OKE UP,10 * NU: POKE LFT,NL - 1:
 POKE DE,10 * (NU - YY): POKE DM
,NL + XX: CALL MOVE:NU = NU - YY
:NL = NL + XX:N1 = N1 - YY:N2 =
N2 +  SGN (XX): GOTO 680
670  POKE M1,206: POKE M2,206: P
OKE UP,10 * (NU + 8) - 1: POKE L
FT,NL - 1: POKE DE,10 * (NU - YY
 + 8) - 1: POKE DM,NL + XX: CALL
 MOVE:NU = NU - YY:NL = NL + XX:
N1 = N1 - YY:N2 = N2 +  SGN (XX)

680  POKE  - 16336, PEEK ( - 163
36): POKE  - 16336, PEEK ( - 163
36): POKE  - 16336, PEEK ( - 163
36): IF A > 3 * ( INT (6 / LE) +
 1) AND N1 <  >  - 2 THEN 190
690  IF ACK > 4 OR LE * 5 > Z OR
 N1 >  - 2 THEN 190
700  FOR X = 1 TO 5: IF A(X,1) =
  - 1 THEN AP = X:X = 5
710  NEXT : HCOLOR= 0
711  FOR X = 2 TO 16 STEP 2: IF
S(X,2) <  > 0 THEN  DRAW 2 AT 14
 * (X + N2) + 7,0: XDRAW 2 AT 14
 * (X + N2) + 7,90:ACK = ACK + 1
:A(AP,0) = X + N2:A(AP,1) = 11 +
 N1:A(AP,2) = X + N2:A(AP,3) = 1
1 + N1:S(X,2) = 0:A = A - 1:X =
16
720  NEXT : GOTO 190
1000  REM  ISTRUZIONI
1001  HOME
1010  GOSUB 1110
1080  VTAB 24: PRINT " >>> PREMI
 LO SPAZIO PER CONTINUARE <<<";
1090  IF  PEEK ( - 16384) < 128
THEN 1090
1100  POKE  - 16368,0: HOME : RE
TURN
1110  FOR X = 0 TO 615: READ A:
POKE X + 31744,A:B = B + A: NEXT
 : IF B <  > 50709 OR X <  > 616
 THEN  PRINT "*** ERRORE ***": E
ND
1120  RETURN
1130  DATA 147,211,0,98,33,16,68
,38,76,4,10,35,51,64,68,65,64,70
,64,73,70,64,66,68,66,67,68,67,6
6,67
1140  DATA 67,65,160,0,173,45,12
4,105,15,141,51,124,169,16,190,0
,124,142,57,124,190,25,124,142,5
8,124,141,65,67,200
1150  DATA 192,6,208,236,160,0,1
73,77,124,105,14,141,83,124,169,
0,190,0,124,142,89,124,190,0,124
,142,90,124,141,16
1160  DATA 70,200,192,6,208,236,
24,96,0,2,0,6,0,28,0,73,73,62,54
,55,62,14,45,54,63,55,77,73,60,3
9
1170  DATA 40,5,56,36,39,60,0,73
,46,45,45,37,181,27,63,55,45,53,
63,55,45,45,45,46,46,222,27,56,6
0,63
1180  DATA 62,4,56,63,62,62,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,16
9,0,168,56,46,171,124
1190  DATA 46,172,124,144,3,173,
48,192,106,106,106,77,172,124,10
,10,10,136,152,208,1,96,76,177,1
24,0,1,1,172,206
1200  DATA 124,173,48,192,174,20
7,124,202,208,253,136,208,244,20
6,207,124,208,236,96,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
1210  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,64,68,72,76,80,84,88,
92,64,68,72,76,80,84
1220  DATA 88,92,65,69,73,77,81,
85,89,93,65,69,73,77,81,85,89,93
,66,70,74,78,82,86,90,94,66,70,7
4,78
1230  DATA 82,86,90,94,67,71,75,
79,83,87,91,95,67,71,75,79,83,87
,91,95,64,68,72,76,80,84,88,92,6
4,68
1240  DATA 72,76,80,84,88,92,65,
69,73,77,81,85,89,93,65,69,73,77
,81,85,89,93,66,70,74,78,82,86,9
0,94
1250  DATA 66,70,74,78,82,86,90,
94,67,71,75,79,83,87,91,95,0,0,0
,0,0,0,0,0,128,128,128,128,128,1
28
1260  DATA 128,128,0,0,0,0,0,0,0
,0,128,128,128,128,128,128,128,1
28,0,0,0,0,0,0,0,0,128,128,128,1
28
1270  DATA 128,128,128,128,0,0,0
,0,0,0,0,0,128,128,128,128,128,1
28,128,128,40,40,40,40,40,40,40,
40,168,168
1280  DATA 168,168,168,168,168,1
68,40,40,40,40,40,40,40,40,168,1
68,168,168,168,168,168,168,40,40
,40,40,40,40,40,40
1290  DATA 168,168,168,168,168,1
68,168,168,40,40,40,40,40,40,40,
```

```
40,0,162,0,142,240,125,160,10,19
0,0,125,185,120,125
1300  DATA 105,2,144,2,232,24,14
1,41,126,141,48,126,142,42,126,1
42,49,126,160,20,190,0,125,185,1
20,125,105,1,144,2
1310  DATA 232,24,141,44,126,142
,45,126,162,0,160,0,185,131,72,1
53,1,81,138,153,131,72,200,192,3
0,208,241,24,238,240
1320  DATA 125,169,80,205,240,12
5,240,9,206,247,125,206,17,126,7
6,246,125,24,96,0,0,0,126,76,246
,125,24,96,0,50
1330  DATA  48,48,48,48,54,50,48
,51,49,55,52,52,90,90,96,0
```

TI-99/4A

Dedalo

Il gioco consiste nel cercare di uscire da un labirinto nel minor numero di mosse possibile.
Appena lanciato il programma, il computer, dopo avervi chiesto se volete istruzioni, disegna la pianta di un labirinto con l'uscita rivolta verso l'alto; una freccia indica la vostra posizione con la rispettiva direzione.
Dopo alcuni secondi, il labirinto viene visualizzato in 3 dimensioni e potrete così vedere solo ciò che sta davanti a voi. Una freccia, nella parte alta dello schermo, vi aiuterà, indicandovi la direzione verso la quale siete rivolti. Da notare che il tasto "E" è l'unico che vi fa muovere nella direzione in cui siete rivolti, mentre gli altri tasti vi fanno cambiare orientamento. Se, dopo molti tentativi, non avrete trovato l'uscita, potrete premere il tasto "aid" (fctn 7); in questo caso vi verrà nuovamente mostrata la pianta, sulla quale potrete vedere la strada percorsa, grazie alle impronte da voi lasciate sul pavimento del labirinto.
Se invece siete rivolti verso l'uscita, il consueto muro assumerà un aspetto particolare.

```
100 REM ** LABIRINTO 3-D **    DA
: Bianchi Roberto tel.031/701363
 RAM occ.16 Kb          TI BASIC

110 CALL CLEAR
120 RANDOMIZE
130 OPTION BASE 1
140 DIM S(24,31),XINC(4),YINC(4)

150 CALL SCREEN(2)
160 FOR I=1 TO 16
170 CALL COLOR(I,16,2)
180 NEXT I
190 CALL CHAR(125,"183C7E1818181
818")
200 CALL CHAR(126,"000406FFFF060
4")
210 CALL CHAR(127,"18181818187E3
C18")
220 CALL CHAR(128,"002060FFFF602
0")
230 CALL CHAR(112,"55AA55AA55AA5
5AA")
240 CALL CHAR(113,"55AA55AA55AA5
5FF")
250 CALL CHAR(114,"F0F0F0F00F0F0
F0F")
260 CALL CHAR(115,"F0F0F0F00F0F0
FFF")
270 CALL CHAR(116,"000000000000
0FF")
280 CALL CHAR(118,"0101010101010
101")
290 CALL CHAR(119,"8080808080808
08")
300 CALL CHAR(120,"0102040810204
08")
310 CALL CHAR(121,"8040201008040
201")
320 CALL CHAR(122,"0101010101010
1FF")
330 CALL CHAR(123,"8080808080808
0FF")
```

```
340 CALL CHAR(124,"0000001818")
350 RANDOMIZE
360 PRINT "VUOI LE ISTRUZIONI ?
(S/N)"::::::
370 CALL KEY(3,K,T)
380 IF T<1 THEN 370
390 IF K=83 THEN 3330
400 CALL CLEAR
410 FOR A=1 TO 23
420 FOR B=3 TO 30
430 S(A,B)=0
440 NEXT B
450 NEXT A
460 FOR A=1 TO 24
470 S(A,2)=112
480 S(A,31)=112
490 NEXT A
500 FOR B=2 TO 31
510 S(1,B)=112
520 S(24,B)=112
530 NEXT B
540 CALL HCHAR(1,2,112,30)
550 CALL VCHAR(1,31,112,24)
560 CALL HCHAR(24,2,112,30)
570 CALL VCHAR(1,2,112,24)
580 B=INT(RND*20)+6
590 S(1,B)=32
600 CALL HCHAR(1,B,32)
610 P=B
620 FOR A=2 TO 23
630 IF (RND>.5)+(S(A-1,4)=112)TH
EN 660
640 CALL HCHAR(A,3,112)
650 S(A,3)=112
660 FOR B=3 TO 30
670 IF S(A-1,B)<>112 THEN 720
680 IF RND<.5 THEN 790
690 CALL HCHAR(A,B,112)
700 S(A,B)=112
710 GOTO 810
720 X1=S(A-1,B-1)
730 IF (X1<>32)+(S(A-1,B+1)<>32)
THEN 760
740 CALL HCHAR(A,B,112)
750 GOTO 700
760 IF (X1<>32)+(S(A,B-1)<>32)TH
EN 790
770 CALL HCHAR(A,B,112)
780 GOTO 700
790 IF S(A,B)=112 THEN 810
800 S(A,B)=32
810 NEXT B
820 NEXT A
830 A=INT(RND*3)+19
840 B=INT(RND*10)+18
850 CALL GCHAR(A,B,X)
860 IF X<>32 THEN 830
870 CALL HCHAR(A,B,125)
880 AA=A
890 BB=B
900 S(A,B)=124
910 S(1,P)=114
920 FOR I=1 TO 3000
930 NEXT I
940 XINC(1)=0
950 YINC(1)=-1
960 XINC(2)=1
970 YINC(2)=0
980 XINC(3)=0
990 YINC(3)=1
1000 XINC(4)=-1
1010 YINC(4)=0
1020 IN=1
1030 N=0
1040 A=AA
1050 B=BB
1060 CALL CLEAR
1070 GOSUB 1280
1080 CALL KEY(3,K,T)
1090 IF T=0 THEN 1080
1100 IF K=1 THEN 3050
1110 IN=IN+(K=83)-(K=68)-2*(K=88
)
1120 IN=IN-4*(IN<1)+4*(IN>4)
1130 IF (K<>69)*(K<>83)*(K<>68)*
(K<>88)THEN 1080
1140 A=AA
1150 B=BB
1160 IF K=69 THEN 1180
1170 GOTO 1260
1180 IF S(AA+YINC(IN),BB+XINC(IN
))=112 THEN 1080
1190 AA=AA+YINC(IN)
1200 BB=BB+XINC(IN)
1210 IF AA=1 THEN 3080
1220 A=AA
1230 B=BB
1240 S(A,B)=124
1250 N=N+1
1260 GOSUB 1280
1270 GOTO 1080
1280 CALL CLEAR
1290 CALL HCHAR(4,14,68)
1300 CALL HCHAR(4,15,73)
1310 CALL HCHAR(4,16,82)
1320 CALL HCHAR(4,17,58)
1330 CALL HCHAR(4,18,124+IN)
1340 CALL HCHAR(5,3,116,27)
1350 P=0
1360 ON IN GOTO 1580,1620,1660,1
700
1370 MM=X
1380 A=A+YINC(IN)
1390 B=B+XINC(IN)
1400 P=P+1
1410 IF P<>7 THEN 1440
```

```
1420 GOSUB 2910
1430 RETURN
1440 IF X<>124 THEN 1470
1450 IF P>5 THEN 1470
1460 ON P GOSUB 2950,2970,2990,3
010,3030
1470 IF XS=112 THEN 1500
1480 ON P GOSUB 1740,1780,1830,1
880,1930,1970
1490 GOTO 1510
1500 ON P GOSUB 2010,2050,2090,2
120,2150,2170
1510 IF XD=112 THEN 1540
1520 ON P GOSUB 2190,2230,2280,2
330,2380,2420
1530 GOTO 1550
1540 ON P GOSUB 2460,2500,2540,2
570,2600,2620
1550 IF (X=32)+(X=124)THEN 1360
1560 ON P GOSUB 2640,2690,2740,2
790,2840,2880
1570 RETURN
1580 XS=S(A,B-1)
1590 XD=S(A,B+1)
1600 X=S(A-1,B)
1610 GOTO 1370
1620 XS=S(A-1,B)
1630 XD=S(A+1,B)
1640 X=S(A,B+1)
1650 GOTO 1370
1660 XS=S(A,B+1)
1670 XD=S(A,B-1)
1680 X=S(A+1,B)
1690 GOTO 1370
1700 XS=S(A+1,B)
1710 XD=S(A-1,B)
1720 X=S(A,B-1)
1730 GOTO 1370
1740 CALL HCHAR(16,3,116,2)
1750 CALL HCHAR(16,5,122)
1760 CALL VCHAR(6,5,118,10)
1770 RETURN
1780 CALL VCHAR(6.5.118.11)
1790 CALL HCHAR(13,6,116,2)
1800 CALL HCHAR(13,8,122)
1810 CALL VCHAR(6,8,118,7)
1820 RETURN
1830 CALL VCHAR(6,8,118,8)
1840 CALL HCHAR(11,9,116)
1850 CALL HCHAR(11,10,122)
1860 CALL VCHAR(6,10,118,5)
1870 RETURN
1880 CALL VCHAR(6,10,118,6)
1890 CALL HCHAR(9,11,116)
1900 CALL HCHAR(9,12,122)
1910 CALL VCHAR(6,12,118,3)
1920 RETURN
1930 CALL VCHAR(6,12,118,4)
1940 CALL HCHAR(8,13,122)
1950 CALL VCHAR(6,13,118,2)
1960 RETURN
1970 CALL VCHAR(6,13,118,3)
1980 CALL HCHAR(7,14,122)
1990 CALL VCHAR(6,14,118)
2000 RETURN
2010 CALL HCHAR(19,3,120)
2020 CALL HCHAR(18,4,120)
2030 CALL HCHAR(17,5,120)
2040 RETURN
2050 CALL HCHAR(16,6,120)
2060 CALL HCHAR(15,7,120)
2070 CALL HCHAR(14,8,120)
2080 RETURN
2090 CALL HCHAR(13,9,120)
2100 CALL HCHAR(12,10,120)
2110 RETURN
2120 CALL HCHAR(11,11,120)
2130 CALL HCHAR(10,12,120)
2140 RETURN
2150 CALL HCHAR(9,13,120)
2160 RETURN
2170 CALL HCHAR(8,14,120)
2180 RETURN
2190 CALL HCHAR(16,28,116,2)
2200 CALL HCHAR(16,27,123)
2210 CALL VCHAR(6,27,119,10)
2220 RETURN
2230 CALL VCHAR(6,27,119,11)
2240 CALL HCHAR(13,25,116,2)
2250 CALL HCHAR(13,24,123)
2260 CALL VCHAR(6,24,119,7)
2270 RETURN
2280 CALL VCHAR(6,24,119,8)
2290 CALL HCHAR(11,23,116)
2300 CALL HCHAR(11,22,123)
2310 CALL VCHAR(6,22,119,5)
2320 RETURN
2330 CALL VCHAR(6,22,119,6)
2340 CALL HCHAR(9,21,116)
2350 CALL HCHAR(9,20,123)
2360 CALL VCHAR(6,20,119,3)
2370 RETURN
2380 CALL VCHAR(6,20,119,4)
2390 CALL HCHAR(8,19,123)
2400 CALL VCHAR(6,19,119,2)
2410 RETURN
2420 CALL VCHAR(6,19,119,3)
2430 CALL HCHAR(7,18,123)
2440 CALL VCHAR(6,18,119)
2450 RETURN
2460 CALL HCHAR(19,29,121)
2470 CALL HCHAR(18,28,121)
2480 CALL HCHAR(17,27,121)
2490 RETURN
2500 CALL HCHAR(16,26,121)
2510 CALL HCHAR(15,25,121)
2520 CALL HCHAR(14,24,121)
```

```
2530 RETURN
2540 CALL HCHAR(13,23,121)
2550 CALL HCHAR(12,22,121)
2560 RETURN
2570 CALL HCHAR(11,21,121)
2580 CALL HCHAR(10,20,121)
2590 RETURN
2600 CALL HCHAR(9,19,121)
2610 RETURN
2620 CALL HCHAR(8,18,121)
2630 RETURN
2640 FOR I=6 TO 15
2650 CALL HCHAR(I,6,MM,21)
2660 NEXT I
2670 CALL HCHAR(I,6,MM+1,21)
2680 RETURN
2690 FOR I=6 TO 12
2700 CALL HCHAR(I,9,MM,15)
2710 NEXT I
2720 CALL HCHAR(I,9,MM+1,15)
2730 RETURN
2740 FOR I=6 TO 10
2750 CALL HCHAR(I,11,MM,11)
2760 NEXT I
2770 CALL HCHAR(I,11,MM+1,11)
2780 RETURN
2790 CALL HCHAR(6,13,MM,7)
2800 CALL HCHAR(7,13,MM,7)
2810 CALL HCHAR(8,13,MM,7)
2820 CALL HCHAR(9,13,MM+1,7)
2830 RETURN
2840 CALL HCHAR(6,14,MM,5)
2850 CALL HCHAR(7,14,MM,5)
2860 CALL HCHAR(8,14,MM+1,5)
2870 RETURN
2880 CALL HCHAR(6,15,MM,3)
2890 CALL HCHAR(7,15,MM+1,3)
2900 RETURN
2910 CALL HCHAR(7,15,120)
2920 CALL HCHAR(7,17,121)
2930 CALL HCHAR(6,16,113)
2940 RETURN
2950 CALL HCHAR(15,16,124)
2960 RETURN
2970 CALL HCHAR(13,16,124)
2980 RETURN
2990 CALL HCHAR(11;16,124)
3000 RETURN
3010 CALL HCHAR(9,16,124)
3020 RETURN
3030 CALL HCHAR(8,16,124)
3040 RETURN
3050 CALL CLEAR
3060 PRINT "HAI FATTO";N;"MOSSE"
:::::
3070 GOTO 3140
3080 CALL CLEAR
3090 CALL HCHAR(1,1,114,768)
3100 FOR I=1 TO 600
3110 NEXT I
3120 CALL CLEAR
3130 PRINT "  BRAVISSIMO !!!"::"
SEI RIUSCITO A USCIRE DAL"::"LAB
IRINTO IN";N;"MOSSE."
3140 PRINT :::"ORA TI MOSTRO LA
STRADA"::" PERCORSA.":::
3150 FOR I=1 TO 1000
3160 NEXT I
3170 CALL CLEAR
3180 S(AA,BB)=124+IN
3190 FOR A=1 TO 24
3200 FOR B=2 TO 31
3210 CALL HCHAR(A,B,S(A,B))
3220 NEXT B
3230 NEXT A
3240 CALL KEY(3,K,T)
3250 IF T=0 THEN 3240
3260 CALL CLEAR
3270 PRINT "VUOI GIOCARE ANCORA
? (S/N)":::
3280 CALL KEY(3,K,T)
3290 IF T<1 THEN 3280
3300 IF K=83 THEN 350
3310 CALL CLEAR
3320 STOP
3330 CALL CLEAR
3340 PRINT "LO SCOPO DEL GIOCO E
'QUELLO"::"DI USCIRE DAL LABIRIN
TO"::"NEL MINOR TEMPO POSSIBILE.
"::
3350 PRINT "LASCERAI DIETRO DI T
E LE"::"IMPRONTE:||"
3360 PRINT TAB(15);"E":TAB(14);"
S D":TAB(15);"X"
3370 PRINT ::"S:TI GIRI A SINIST
RA"::"D:TI GIRI A DESTRA"::"X:TI
 GIRI INDIETRO"::"E:AVANZI DI UN
 PASSO."
3380 PRINT :"PREMI UN TASTO"
3390 CALL KEY(3,K,T)
3400 IF T<1 THEN 3390
3410 CALL CLEAR
3420 PRINT "PER ARRENDERTI"::"PR
EMI ""AID"" (FCTN 7)."
3430 PRINT :::"ORA TI MOSTRERO'
LA PIANTA"::"DI UN LABIRINTO."::

3440 PRINT "LA TUA POSIZIONE SAR
A'"::"INDICATA DA UNA FRECCIA:}"

3450 PRINT :"FINITO DI DISEGNARE
 LA "::"PIANTINA VEDRAI TUTTO IN
..."::"TRE DIMENSIONI !!!":::"P
REMI UN TASTO"
3460 CALL KEY(3,K,T)
3470 IF T<1 THEN 3460
3480 GOTO 400
```

Puzzle

Il puzzle computerizzato può sembrare persino banale, per l'immensa popolarità di cui gode questo a volte lunghissimo passatempo, ma questa versione Basic per il vostro TI è sicuramente molto divertente e riuscirà sicuramente e appassionare anche chi non possiede molta pazienza.
Disponete di due listati, il primo è il gioco vero e proprio: vi verrà mostrato il disegno di una villetta per circa un minuto, dopodiché verrà coperto e starà a voi ricostruirlo utilizzando i pezzi sparpagliati ed indicando la coordinata (fila, colonna) di prelevamento e quelle di destinazione; sovrapponendo un tassello ad uno già posizionato, quest'ultimo prenderà il posto che l'altro aveva in origine.
Se dopo tre ore sarete ancora alle prese con la ricostruzione, sarà opportuno che premiate il tasto -=-, avrete così modo di poter rivedere il disegno originale, per qualche tempo.
Attenzione a non sbagliare troppe mosse, però: all'inizio avrete un capitale di 100 punti, ed ogni mossa vi costerà un punto (premere il tasto -=- ve ne costerà tre); per cui, meno mosse farete e miglior punteggio avrete.
Inoltre vi viene offerto anche un secondo listato che inserito nel primo (ed inutilizzabile senza di esso) al posto delle linee da 260 e 470 (da sopprimere, in questo caso), vi offrirà la possibilità di inserire voi stessi dei disegni da ricomporre, al posto della solita casa...
Naturalmente, in quest'ultimo caso dovrete evitare che i tasselli del vostro disegno portino segni identici...
Comunque, vi consiglio di iniziare a ricomporre la casa:
vi accorgerete che non è facile come sembra...

```
100 REM  ******************
110 REM  *      PUZZLE     *
120 REM  ******************
130 REM  TI-99/4a      BASIC
210 CALL CLEAR
220 RANDOMIZE
230 OPTION BASE 1
240 DIM T1(48),T2(48),TD(8,6),TA
(6,8),TC$(96)
250 P=100
260 DATA FF8681809CC2818,8080809
E8181808,FF00806010080B84,700E01
0000128904,FF000000000806
270 DATA 1008040404080886,FF0000
0000000304,081224142220103F,FF00
010E1023C4,010A1410204020F
280 DATA FF00DF2006800F7,8000000
000000001,FF00788700031CE,000038
450200008,FF3FC1011FE10101
290 DATA 0101E11101010101,808080
8090888484,8484888888888909,00100
808081,0000040484424242
300 DATA 4140080585422122,212824
4409090204,20A0A03F1010101,10909
0901010101,101010F02020202
310 DATA 2122242830204080,0302040
81020408,00000000007F417F,C04020
1008040201,0000000000FE82FE
320 DATA 0101010101010101,814121
1109050301,8080808180808484,8883
8488928181 82,4242840481
330 DATA 00E39C4020101 01,0202020
101020408,F1020408102040FF,11121
4181020408,00000000000000FF
340 DATA 0,00000000000000FF,417F
417F7F7F7F7F,7F7F7F7F7F0000FF,82
FE82FEFEFEFEFE
350 DATA FEFEFEFEFE0000FF,010101
0101010101,01010101010101FF,8484
B880B8C78484,84848484828292AA
360 DATA 214284408,0,407F4040404
04041,5F515F515F515F5F,00FF00000
00000FF
370 DATA FF04040404FF0404,00FF00
0000000F,FF111F111FF11F1F,00FF0
000007F404,7F20202020202 02
380 DATA 00FF000000FE0202,FE0404
0404040404,01FF01010101010F,FF89
F989F98FF9F9,AAAB938383858585
```

```
390 DATA 878585898E88C4A4,002424
FF24242424,FF277C8000000304,5FDF
DFDFDFDFDFDF,C1C04040404C52E1
400 DATA 0404FF04040404FF,FF0000
000000001A,1F1FFF1F1F1F1FFF,F000
00000000001A,20202020202020202
410 DATA 20202020202020202,0404040
414140404,0404040404040404,F9F9F
FF9F9F9F9FF,0F010101010101A1
420 DATA A4A4A49485848484,828292
8A899080FF,0040C1B20A04,00000000

008040FF,00008080A0B44A21
430 DATA 00000000000001FF,E50000
000040605,CC020100031CE0FF,AA540
00186601,00030C70800000FF
440 DATA FF40407F4040FF4,8000000
0000000FF,FF0202FE0202FF02,02040
404080808FF,5F01051921418101,010
10101010101FF
450 FOR B=1 TO 96
460 READ TC$(B)
470 NEXT B
480 PRINT TAB(10);"**********":T
AB(10);"*        *":TAB(10);"* P
UZZLE *":TAB(10);"*        *"
490 PRINT TAB(10);"**********"::
"Scopo del gioco e'ricostrui-re
un disegno utilizzando i "
500 PRINT "tasselli mischiati a
sinist-ra dello schermo."
510 PRINT :"All'inizio del gioco
 dispor-rete di un minuto per me
mo- rizzare il disegno,dopodi-"
520 PRINT "che' questo verra' co
perto  e stara' a voi ricomporre
  til PUZZLE."::::
540 GOSUB 3190
550 PRINT "Disporrete di un capi
tale   iniziale di 100 punti. Og
ni spostamento vi costera' un  p
unto."
560 PRINT "Sara'possibile riosse
rvare  il disegno per altri 30 s
ec;per fare cio'dovrete premere"
570 PRINT "il tasto '=',pagando
pero'  una penale di 3 punti.":"
Se riuscirete a ricomporre "
580 PRINT "il PUZZLE prima dell'
esauri-mento del vostro capitale
, ipunti che vi saranno rimasti"
590 PRINT "vi saranno accreditat
i sottoforma simbolica.":"Dopo l
a lettura di questa   pagina dov
rete attendere "
600 PRINT "circa un minuto."::
630 GOSUB 3190
640 FOR B=1 TO 16
650 CALL COLOR(B,4,4)
660 NEXT B
670 DB=32
680 FB=47
690 I=1
700 GOSUB 2610
710 DB=56
720 FB=63
730 I=9
740 GOSUB 2610
750 DB=88
760 FB=159
770 I=13
780 GOSUB 2610
790 CALL CHAR(86,"0")
800 CALL CHAR(64,"FFFFFFFFFFFFFF
FF")
810 CALL CHAR(75,"00182442422418
")
820 CALL CHAR(87,"080C0EFF0E0C08
")
830 CALL HCHAR(1,1,86,768)
840 GOSUB 2690
850 FOR B1=2 TO 23 STEP 3
860 FOR B2=2 TO 12 STEP 2
870 N=INT(48*RND)+1
880 IF T2(N)=0 THEN 870
890 CALL HCHAR(B1,B2,T2(N))
900 CALL HCHAR(B1+1,B2,T2(N)+1)
910 TD((B1+1)/3,B2/2)=T2(N)
920 T2(N)=0
930 NEXT B2
940 NEXT B1
950 C=48
960 FOR B=2 TO 12 STEP 2
970 CALL HCHAR(1,B,C)
980 C=C+1
990 NEXT B
1000 FOR B=16 TO 23
1010 CALL HCHAR(12,B,B+32)
1020 NEXT B
1030 C=65
1040 FOR B=2 TO 23 STEP 3
1050 CALL HCHAR(B,13,C)
1060 C=C+1
1070 NEXT B
1080 C=65
1090 FOR B=13 TO 23 STEP 2
1100 CALL HCHAR(B,15,C)
1110 C=C+1
1120 NEXT B
1130 CALL COLOR(1,13,16)
1140 CALL COLOR(2,13,16)
1150 CALL COLOR(3,2,8)
1160 CALL COLOR(4,13,16)
1170 FOR B=5 TO 7
1180 CALL COLOR(B,2,8)
1190 NEXT B
1200 FOR B=8 TO 16
1210 CALL COLOR(B,13,16)
```

```
1220 NEXT B
1230 CALL SCREEN(8)
1240 L=1
1250 C=16
1260 T$="ORIGINE"
1270 GOSUB 2890
1280 L=2
1290 T$="FILA"
1300 GOSUB 2890
1310 L=6
1320 GOSUB 2890
1330 L=3
1340 T$="COLONNA"
1350 GOSUB 2890
1360 L=7
1370 GOSUB 2890
1380 L=5
1390 T$="SPOSTAMENTO"
1400 GOSUB 2890
1410 FOR D=0 TO 11111
1420 NEXT D
1430 GOSUB 2950
1440 CALL HCHAR(2,15,87)
1450 GOSUB 3240
1460 IF K<>61 THEN 1490
1470 GOSUB 3010
1480 GOTO 1440
1490 IF (K>64)*(K<73)+(K>96)*(K<
105)THEN 1520
1500 GOSUB 3150
1510 GOTO 1450
1520 IF K<96 THEN 1540
1530 K=K-32
1540 CALL HCHAR(2,23,K)
1550 LD=((K-64)*3)-1
1560 I1D=K-64
1570 CALL HCHAR(2,15,86)
1580 CALL HCHAR(3,15,87)
1590 GOSUB 3240
1600 IF K<>61 THEN 1630
1610 GOSUB 3010
1620 GOTO 1440
1630 IF (K>47)*(K<54)THEN 1660
1640 GOSUB 3150
1650 GOTO 1590
1660 CALL HCHAR(3,25,K)
1670 CD=(K-47)*2
1680 I2D=K-47
1690 CALL HCHAR(3,15,86)
1700 CALL HCHAR(6,15,87)
1710 GOSUB 3240
1720 IF K<>61 THEN 1750
1730 GOSUB 3010
1740 GOTO 1440
1750 IF (K>64)*(K<71)+(K>96)*(K<
103)THEN 1780
1760 GOSUB 3150
1770 GOTO 1710
1780 IF K<96 THEN 1800
1790 K=K-32
1800 CALL HCHAR(6,23,K)
1810 LA=11+((K-64)*2)
1820 I1A=K-64
1830 CALL HCHAR(6,15,86)
1840 CALL HCHAR(7,15,87)
1850 GOSUB 3240
1860 IF S=0 THEN 1850
1870 IF K<>61 THEN 1900
1880 GOSUB 3010
1890 GOTO 1440
1900 IF (K>47)*(K<56)THEN 1930
1910 GOSUB 3150
1920 GOTO 1850
1930 CALL HCHAR(7,25,K)
1940 CA=K-32
1950 I2A=K-47
1960 CALL HCHAR(7,15,86)
1970 IF TD(I1D,I2D)<>86 THEN 200
0
1980 DR=0
1990 GOTO 2010
2000 DR=1
2010 IF (TA(I1A,I2A)=0)+(TA(I1A,
I2A)=86)THEN 2040
2020 IN=TA(I1A,I2A)
2030 GOTO 2050
2040 IN=86
2050 IF DR THEN 2080
2060 CALL VCHAR(LA,CA,86,2)
2070 GOTO 2100
2080 CALL HCHAR(LA,CA,TD(I1D,I2D
))
2090 CALL HCHAR(LA+1,CA,TD(I1D,I
2D)+1)
2100 TA(I1A,I2A)=TD(I1D,I2D)
2110 IF IN=86 THEN 2160
2120 CALL HCHAR(LD,CD,IN)
2130 CALL HCHAR(LD+1,CD,IN+1)
2140 TD(I1D,I2D)=IN
2150 GOTO 2200
2160 CALL VCHAR(LD,CD,86,2)
2170 TD(I1D,I2D)=0
2180 P=P-1
2190 IF P<=0 THEN 2290
2200 I=1
2210 FOR V1=1 TO 6
2220 FOR V2=1 TO 8
2230 IF TA(V1,V2)=T1(I)THEN 2260
2240 GOSUB 3100
2250 GOTO 1440
2260 I=I+1
2270 NEXT V2
2280 NEXT V1
2290 FOR B=1 TO 7
2300 CALL HCHAR(B,15,86,13)
2310 NEXT B
2320 IF P<=0 THEN 2460
2330 GOSUB 2690
```

```
2332 IF P>1 THEN 2340
2334 T$="PUNTO"
2336 GOTO 2350
2340 T$="PUNTI"
2350 L=1
2360 C=16
2370 GOSUB 2890
2380 FOR LI=3 TO 6
2390 FOR CO=16 TO 31
2400 CALL HCHAR(LI,CO,75)
2410 P=P-1
2420 IF P=0 THEN 2500
2430 NEXT CO
2440 NEXT LI
2450 GOTO 2500
2460 L=1
2470 C=16
2480 T$="PIUVDIVPUNTI"
2490 GOSUB 2890
2500 L=7
2510 T$="FERMOVA"
2520 GOSUB 2890
2530 L=8
2540 T$="PROGRAMMEVPAR"
2550 GOSUB 2890
2560 L=9
2570 T$="ENTER"
2580 GOSUB 2890
2590 GOSUB 3200
2600 END
2610 FOR B=DB TO FB
2620 IF INT(B/2)<>B/2 THEN 2650
2630 T1(I)=B
2640 I=I+1
2650 I2=I2+1
2660 CALL CHAR(B,TC$(I2))
2670 NEXT B
2680 RETURN
2690 I=1
2700 FOR B1=13 TO 23 STEP 2
2710 FOR B2=25 TO 32
2720 CALL HCHAR(B1,B2,T1(I))
2730 T2(I)=T1(I)
2740 CALL HCHAR(B1+1,B2,T1(I)+1)
2750 I=I+1
2760 NEXT B2
2770 NEXT B1
2780 C=65
2790 FOR B=13 TO 23 STEP 2
2800 CALL HCHAR(B,24,C)
2810 C=C+1
2820 NEXT B
2830 C=48
2840 FOR B=25 TO 32
2850 CALL HCHAR(12,B,C)
2860 C=C+1
2870 NEXT B
2880 RETURN
2890 PC=1
2900 FOR B=C TO C+LEN(T$)-1
2910 CALL HCHAR(L,B,ASC(SEG$(T$,
PC,1)))
2920 PC=PC+1
2930 NEXT B
2940 RETURN
2950 FOR B=25 TO 32
2960 CALL VCHAR(13,B,64,12)
2970 NEXT B
2980 CALL HCHAR(12,25,86,8)
2990 CALL VCHAR(13,24,86,12)
3000 RETURN
3010 CALL VCHAR(2,15,86,6)
3020 P=P-3
3030 IF P<=0 THEN 2290
3040 GOSUB 3100
3050 GOSUB 2690
3060 FOR D=0 TO 5000
3070 NEXT D
3080 GOSUB 2950
3090 RETURN
3100 CALL HCHAR(2,23,86)
3110 CALL HCHAR(3,25,86)
3120 CALL HCHAR(6,23,86)
3130 CALL HCHAR(7,25,86)
3140 RETURN
3150 CALL SOUND(10,440,0)
3160 CALL SOUND(10,294,0)
3170 CALL SOUND(10,392,0)
3180 RETURN
3190 PRINT TAB(5);"PREMI <ENTER>
":TAB(7);"PER CONTINUARE"
3200 CALL KEY(0,K,S)
3210 IF K<>13 THEN 3200
3220 CALL CLEAR
3230 RETURN
3240 CALL SOUND(10,500,0)
3250 CALL KEY(0,K,S)
3260 IF S=0 THEN 3250
3270 RETURN
```

```
259 REM ******************
260 REM *CREAZIONE DISEGNI*
261 REM *  PER  *PUZZLE*  *
262 REM ******************
263 SI$(1)="SUPERIORE"
264 SI$(2)="INFERIORE"
265 PRINT "            PUZZLE"::"-
1) creazione di un disegno"::"-2
) uso di un disegno prece-    de
nte"::"-3) fine programma"
266 PRINT ::"FATE LA VOSTRA SCEL
TA:"
267 CALL KEY(0,K,S)
268 IF (K<49)+(K>51)THEN 267
269 IF K=51 THEN 400
```

```
270 IF K=50 THEN 342
272 FOR PIE1=1 TO 95 STEP 2
274 FOR PIE2=0 TO 1
276 CALL CLEAR
278 INPUT "parte "&SI$(PIE2+1)&"
 pezzo "&STR$(PIE1-(1*(PIE1-1)/2
))&"   ":TC$(PIE1+PIE2)
280 LN=LEN(TC$(PIE1+PIE2))
282 IF LN<=16 THEN 292
284 PRINT :"CATENA TROPPO LUNGA!
"
285 GOSUB 3150
286 FOR D=0 TO 500
288 NEXT D
290 GOTO 276
292 FOR B=1 TO LN
294 VL=ASC(SEG$(TC$(PIE1+PIE2),B
,1))
296 IF (VL>47)*(VL<58)+(VL>64)*(
VL<71)THEN 306
297 GOSUB 3150
298 PRINT :"il carattere "&CHR$(
VL):"non e' utilizzabile!"
304 GOTO 286
306 NEXT B
308 NEXT PIE2
310 NEXT PIE1
312 CALL CLEAR
314 PRINT " MEMORIZZAZIONE DEL D
ISEGNO "::"-1) su cassetta"::"-2
) su floppy disk"::"   FATE LA V
OSTRA SCELTA"
316 CALL KEY(0,K,S)
318 IF (K<49)+(K>50)THEN 316
319 CALL CLEAR
320 IF K=49 THEN 328
322 INPUT " titolo puzzle ?  ":N
P$
324 OPEN #1:"DSK1."&NP$,OUTPUT,I
NTERNAL,FIXED 17
326 GOTO 330
328 OPEN #1:"CS1",INTERNAL,OUTPU
T,FIXED
330 FOR B=1 TO 96
332 PRINT #1:TC$(B)
334 NEXT B
336 CLOSE #1
338 CALL CLEAR
340 GOTO 264
342 CALL CLEAR
344 PRINT "-1) disegno su casset
ta"::"-2) disegno su floppy disk
"::"   FATE LA VOSTRA SCELTA"
346 CALL KEY(0,K,S)
348 IF (K<49)+(K>50)THEN 346
349 CALL CLEAR
350 IF K=49 THEN 358
352 INPUT " titolo puzzle ?  ":N
P$
354 OPEN #1:"DSK1."&NP$,INPUT ,I
NTERNAL,FIXED 17
356 GOTO 360
358 OPEN #1:"CS1",INPUT ,INTERNA
L,FIXED
360 FOR B=1 TO 96
362 INPUT #1:TC$(B)
364 NEXT B
366 CALL CLEAR
368 GOTO 480
400 CALL CLEAR
402 END
```

sinclair Spectrum

Difesa

In questo gioco le installazioni nucleari della Terra sono minacciate dalla caduta di infiniti sciami di meteore traccianti. Il giocatore deve spostare nella stratosfera il mirino di puntamento: quando una meteora è perfettamente inquadrata le tre postazioni laser fanno fuoco simultaneamente sventando la minaccia, anche se l'impressionante numero di questi bolidi e il livello crescente di difficoltà rendono la lotta drammatica.
I tasti per controllare il movimento sono 'Q' e 'Z' per spostarsi in alto e in basso, e 'I' e 'P' per dirigersi a sinistra o a destra. Combinazioni di tali tasti consentono il movimento diagonale. Inoltre i tasti 1, 2, 3 permettono rapidissimi spostamenti nelle tre diverse zone dello spazio ad essi associate.
Il programma è stato realizzato con grande

cura di particolari per quanto riguarda la presentazione, il movimento (si può anche uscire dallo schermo ai lati), ecc. Va tuttavia ricordata l'ottima procedura per la memorizzazione e l'ordinamento dei migliori punteggi della giornata. Chi intende dotare i suoi programmi di un tale meccanismo potrà certamente trovare in questo programma degli spunti interessanti.
Se l'uso della funzione IN per la lettura della tastiera dovesse crearvi dei problemi (tasti che non rispondono, ecc.) Seguite queste istruzioni:

1) *Guardate i tasti che non funzionano;*
2) *scegliete il tasto che volete sistemare in base alla corrispondenza tra il gruppo cui appartiene e le rispettive IN - (Pag. 118 del manuale) -*
3) *Scrivete una Linea tipo:*
   1 PRINT 64510: GO TO 1
   Il valore della IN è quello che cambia a seconda dei tasti interessati;
4) *Date RUN*
   A questo punto vedrete apparire sullo schermo un numero equivalente al valore ritrovato dalla funzione IN quando nessun tasto viene premuto.
5) *Schiacciate Q, (o uno dei tasti che vi interessano) e vedrete apparire un numero diverso.*
   Inserite quest'ultima cifra nella linea 370, quella che nel nostro esempio controlla se viene premuto il tasto Q, al posto del valore 254 presente nel listato.
6) *Fate lo stesso per gli altri tasti. Scriveteci, in caso abbiate ugualmente problemi in proposito.*

```
10 LET e$="LA DIFESA DELLA CIT
   TA'"
15 LET r$="C O M A N D I"
30 DIM h$(5,6): DIM n$(5,3):
    FOR i=1 TO 5: LET h$(i)="0
    00000": LET n$(i)="---":
    NEXT i
35 GO SUB 1000
40 BORDER 0: PAPER 0: INK 7:
    BRIGHT 0: OVER 0:
    INVERSE 0: FLASH 0: CLS
50 PRINT AT 19,16; INK 6;
    BRIGHT 1;"B"
60 FOR i=1 TO 5: FOR j=1 TO 7:
    PRINT AT 5,6; INK j;e$:
    FOR k=1 TO 20: NEXT k:
    NEXT j: NEXT i: PRINT AT 5
   ,6; INK 4; BRIGHT 1;e$
70 FOR i=1 TO 500: NEXT i
71 FOR i=7 TO 0 STEP -1:
    BEEP .01,-10: INK 1:
    BRIGHT 1: PLOT 132,24:
    DRAW 1,104: PLOT 132,24:
    DRAW -80,104: PLOT 132,24:
    DRAW 80,104: PAUSE 5:
    PRINT AT 5,6;e$: BEEP .01,
   -20: NEXT i
72 INK 7: BRIGHT 0: PRINT AT 5
   ,6; INK 2; BRIGHT 1;e$
73 FOR i=1 TO 1000: NEXT i
80 CLS : RESTORE 80: FOR i=1
    TO 5: READ c$,x: PRINT
   AT x,10; INK 3; BRIGHT 1;c$
   : FOR j=1 TO 100: NEXT j:
    NEXT i
90 DATA "Q..........SU",6,"Z..
   .......GIU",8,"I....SINISTR
   A",10,"P......DESTRA",12,"1
   -3.....ZONAx",14
100 FOR i=1 TO 5: FOR j=0 TO 7:
     PRINT AT 3,10; INK j;r$:
     PAUSE 5: NEXT j: FOR j=6
     TO 2 STEP -1: PRINT AT 3,1
    0; INK j;r$: PAUSE 5:
     NEXT j: NEXT i
110 FOR i=1 TO 500: NEXT i
120 CLS : LET x=0: FOR i=1 TO 5
    : PRINT AT i+5+x,11; INK 4;
    h$(i);"  ";n$(i): LET x=x+1
    : NEXT i
130 FOR j=1 TO 5: FOR i=1 TO 6:
     PRINT  INK 1;AT 1,11;"I  M
    IGLIORI";AT 3,9;"DELLA  GIO
    RNATA": FOR k=1 TO 25:
     NEXT k: NEXT i: NEXT j
140 PRINT AT 17,0; INK 5;"per
    iniziare  premi  un  tasto
    prima  che  il timer  si az
    zeri:"
150 LET t=15
160 LET t$="00"( TO 2-LEN (
    STR$ t))+STR$ t
170 PRINT AT 20,15; INK 7;t$:
     PAUSE 50: LET t=t-1: IF t=
    -1 THEN  GO TO 40
180 IF INKEY$="" THEN  GO TO 16
    0
185 LET s=0: LET v=0
190 CLS : GO SUB 8000: LET v=v+
    1
```

```
200 LET x=11: LET y=16: LET c=1
210 DIM a(5): DIM b(5): DIM d(5
    ): DIM l(5): FOR i=1 TO 5:
     LET b(i)=175: LET a(i)=
    INT (RND*250): LET d(i)=(
    INT (RND*9)+1)-2: LET l(i)=
    1: NEXT i
300 REM loop principale
310 PRINT AT x,y; INK 6; OVER 1
    ;"H": BEEP .01,0
315 FOR i=1 TO 5: IF l(i)=0
     THEN  GO TO 340
317 LET o=a(i)+(d(i)*v): IF o>2
    55 THEN  LET a(i)=0
318 IF o<0 THEN  LET a(i)=255
320 PLOT  INK 2; BRIGHT 1;a(i),
    b(i): DRAW  INK 2; BRIGHT 1
    ;d(i)*v,-v: LET a(i)=a(i)+(
    v*d(i)): LET b(i)=b(i)-v
335 IF 21-INT ((b(i)/8)+.5)=x
     AND INT ((a(i)/8)+.5)=y
     THEN  LET l(i)=0: GO SUB 8
    100
337 IF b(i)<=24 THEN  GO TO 820
    0
340 NEXT i
345 PRINT AT x,y; INK 2;
     BRIGHT 1; OVER 1;"H"
350 IF IN 57342=254 THEN  LET y
    =y+1: GO SUB 9000
360 IF IN 57342=251 THEN  LET y
    =y-1: GO SUB 9000
370 IF IN 64510=254 THEN  LET x
    =x-1: GO SUB 9000
380 IF IN 65270=253 THEN  LET x
    =x+1: GO SUB 9000
385 IF INKEY$="1" THEN  LET x=4

386 IF INKEY$="2" THEN  LET x=1
    0
387 IF INKEY$="3" THEN  LET x=1
    7
390 LET s$="000000"( TO 6-LEN (
    STR$ s))+STR$ s
400 PRINT AT 21,0; INK 1;
     PAPER 3;"PUNTI ";s$; INK 7
    ; PAPER 0; BRIGHT 1;AT 5,0;
    "↑1";AT 11,0;"↑2";AT 18,0;"
    ↑3"
405 IF c=6 THEN  FOR i=1 TO 30:
     BEEP .003,i: NEXT i:
     GO TO 190
410 GO TO 300
1000 REM set grafico
1010 RESTORE 1000: FOR j=1 TO 15
     : READ c$: FOR i=0 TO 7:
      READ b: POKE USR c$+i,b:
      NEXT i: NEXT j: RETURN
1020 DATA "b",24,b,b,60,102,66,0
     ,b
1030 DATA "c",126,254,192,b,b,b,
     254,126
1040 DATA "d",252,254,198,b,b,b,
     254,252
1050 DATA "e",254,b,192,248,192,
     b,254,b
1060 DATA "f",254,b,192,248,192,
     b,b,b
1070 DATA "h",24,b,b,255,b,24,b,
     b
1080 DATA "i",254,b,16,b,b,b,254
     ,b
1090 DATA "l",192,b,b,b,b,b,254,
     b
1100 DATA "m",198,238,254,214,19
     8,b,b,b
1110 DATA "n",198,230,b,214,b,20
     6,b,198
1120 DATA "o",124,254,198,b,b,b,
     254,124
1130 DATA "q",198,108,56,16,b,b,
     b,b
1140 DATA "r",124,252,198,b,252,
     248,204,188
1150 DATA "s",126,254,192,252,12
     6,6,254,252
1160 DATA "t",254,b,16,b,b,b,b,b

8000 PRINT AT 19,0; PAPER 0;
      INK 3; INVERSE 1;"     BBB
           BBB        BBB     "
8010 RETURN
8100 REM esplosione
8110 FOR j=7 TO 2 STEP -1: INK j
     : BRIGHT 1: BEEP .003,30-j
8120 PLOT 132,24: DRAW a(i)-132,
     b(i)-24
8130 PLOT 44,24: DRAW a(i)-44,b(
     i)-24
8135 PLOT 212,24: DRAW a(i)-212,
     b(i)-24
8136 PRINT AT x-1,y;"{SG3}";AT x
     +1,y;"{G3}"
8137 IF y=31 THEN  PRINT AT x,y-
     1;"{2SG8}": GO TO 8140
8138 IF y=0 THEN  PRINT AT x,y;"
     {2SG8}": GO TO 8140
8139 PRINT AT x,y-1;"{3SG8}"
8140 NEXT j
8150 OVER 1
8151 PLOT 132,24: DRAW a(i)-132,
     b(i)-24
8152 PLOT 44,24: DRAW a(i)-44,b(
     i)-24
8153 PLOT 212,24: DRAW a(i)-212,
     b(i)-24
```

```
8154 OVER 0: BRIGHT 0
8155 IF y=31 THEN  PRINT AT x-1,
     y;" ";AT x,y-1;" H";AT x+1,
     y;" ": GO TO 8160
8157 IF y=0 THEN  PRINT AT x-1,y
     ;" ";AT x,y;"H ";AT x+1,y;"
      ": GO TO 8160
8159 PRINT AT x-1,y;" ";AT x,y-1
     ;" H ";AT x+1,y;" "
8160 LET s=s+(c*v*10): LET c=c+1
8165 INK 7
8170 RETURN
8200 REM fine gioco
8210 FOR j=1 TO 5: FOR i=1 TO 7:
      PRINT  INK i; PAPER 3;AT 1
     9,4;"BBB          BBB        B
     BB": NEXT i: NEXT j:
      PRINT  OVER 1; INK 1;
      PAPER 3;AT 19,4;"***";AT 1
     9,15;"***";AT 19,25;"***"
8220 FOR i=1 TO 10: BEEP .01,-10
     : BEEP .01,-20: NEXT i
8230 FOR j=1 TO 5: FOR i=0 TO 7:
      PRINT AT 21,0; INK i;
      PAPER 3;"PUNTI ";s$: FOR k
     =0 TO 10: NEXT k: NEXT i:
      NEXT j
8235 PRINT AT 11,6; INK 7;
      BRIGHT 1;"LA PARTITA E' FI
     NITA"
8240 FOR i=1 TO 500: NEXT i
8250 IF s<VAL h$(5) THEN
      GO TO 120
8260 REM migliori punteggi
8270 CLS : LET h$(5)=s$: LET m$=
     "": LET l=15
8280 RESTORE 8900: FOR i=1 TO 6:
      READ d,f,c$: PRINT AT d,f;
      INK 4; BRIGHT 1;c$: FOR j=
     1 TO 50: NEXT j: NEXT i
8290 PRINT AT 14,1; INK 7;"~"
8300 LET a$=INKEY$: IF a$=""
      THEN  GO TO 8290
8305 IF a$=CHR$ 13 THEN  GO TO 8
     290
8310 PRINT AT 13,1; INK 5;
      BRIGHT 1;a$: BEEP .003,20
8320 LET m$=m$+a$: PRINT AT 14,1
     ;" ": LET l=l+1: FOR i=1
      TO 50: NEXT i: IF l=18
      THEN  GO TO 8500
8340 GO TO 8290
8500 REM ordinamento punteggi
8505 LET n$(5)=m$
8510 LET k=0: FOR i=1 TO 4: IF
     VAL h$(i)<VAL h$(i+1)
      THEN  GO TO 8550
8520 NEXT i: IF k=1 THEN
      GO TO 8510
8530 GO TO 120
8550 LET i$=h$(i): LET o$=n$(i):
      LET h$(i)=h$(i+1): LET n$(
     i)=n$(i+1): LET h$(i+1)=i$:
      LET n$(i+1)=o$: LET k=1:
      GO TO 8520
8900 DATA 1,9,"CONGRATULAZIONI",
     3,0,"IL TUO PUNTEGGIO TROVA
      POSTO FRA",5,0,"I MIGLIORI
       DELLA GIORNATA !!!",8,0,"
     SELEZIONA ATTRAVERSO LA TAS
     TIERA",10,0,"LE  INIZIALI
     DESIDERATE....",13,15,"---"

9000 IF y<0 THEN  LET y=31
9010 IF y>31 THEN  LET y=0
9020 IF x<0 THEN  LET x=0
9030 IF x>18 THEN  LET x=18
9050 RETURN
9999 POKE 23658,40: RANDOMIZE :
      GO TO 10
```

sinclair Spectrum

Meteore

Al posto di comando di una torre dotata di due cannoni laser, rappresentate l'unica speranza di difesa per il nostro pianeta minacciato da una inarrestabile caduta di meteore.
Ogni volta che colpite una meteora guadagnate 10 punti, ma perdete 5 unità di energia.
Tuttavia altrettante ne guadagnerete ogni qualvolta una meteora toccherà la superficie del pianeta. Visto che la distruzione totale si avrà solo quando un bolide raggiungerà il reattore in basso sullo schermo, la strategia per conseguire alti punteggi richiede un ocu-

lato bilanciamento fra meteore colpite e meteore lasciate passare per ricaricare le batterie del laser.
Sparate a destra e sinistra rispettivamente con i tasti 'T' e 'R': la strumentazione di cui è dotata la torre impedisce ai laser dal lato opposto a quello di caduta della meteora di far fuoco, garantendo un risparmio di energia.

```
   1 REM *** METEORE ***
   5 LET HS=0
  10 DATA 0,0,0,34,103,247,255,2
     55,255,255,255,195,195,255,
     255,255,0,0,31,63,127,255,2
     55,255,0,0,248,252,254,255,
     255,255,128,192,224,246,246
     ,224,192,128,1,3,7,111,111,
     7,3,1
  15 DATA 0,62,63,127,255,254,12
     0,48,128,32,1,4,16,64,10,14
     4
  30 FOR n=144 TO 151
  35 FOR i=0 TO 7: READ z:
      POKE USR CHR$ n+i,z:
      NEXT i
  40 NEXT n
 100 GO TO 7000
 500 LET O=0
 505 LET E=200: LET sc=0
1000 PAPER 0: INK 0: BORDER 0:
      BRIGHT 1: CLS
1001 INK 7: BRIGHT 1: PLOT 200,1
     75: DRAW 40,-40,2
1004 INK 7: BRIGHT 1: CIRCLE 50,
     149,16: FOR N=0 TO 60:
      INK 7: PLOT INT (RND*255),
     INT (RND*40)+135: BEEP .005
     ,0: NEXT N
1005 INK 6: PAPER 0: PRINT AT 17
     ,0;"AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
     AAAAAAAAA"
1010 PRINT AT 18,0;"{32SG8}"
1015 PAPER 0: INK 5: PRINT AT 19
     ,0;"BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB
     BBBBBBBBB"
1020 PRINT AT 20,0; INK 0;
      PAPER 5;"
                              "
1025 INK 2: PAPER 0: PRINT AT 21
     ,0;"CDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDC
     DCDCDCDCD"
1030 FOR n=14 TO 19: PRINT AT n,
     15; INK 5; PAPER 0;"BB":
      NEXT n
1035 PRINT AT 14,14; INK 5;
      PAPER 0;"F"
1040 PRINT AT 14,17; INK 5;
      PAPER 0;"E"
1045 INK 5: PRINT AT 10,5;"MIGLI
     OR PUNTEGGIO - ";HS
1050 FOR N=0 TO 30: BEEP .02,N:
      BEEP .02,N-5: BEEP .03,N+5
      : NEXT N
1060 INK 0: PAPER 0: BRIGHT 1:
      PRINT AT 10,5;"
                                  "
2000 IF E<0 THEN  LET E=0
2002 PRINT #1;AT 1,0; BRIGHT 1;"
     PUNTI ";SC: PRINT #1; INK 7
     ; BRIGHT 1;AT 1,15; INK 7;
      BRIGHT 1;"ENERGIA ";E;" "
2004 LET n=INT (RND*32)
2005 FOR g=7 TO 21
2010 PRINT AT g-1,n; INK 0;
      PAPER 0; BRIGHT 1;" "
2011 IF INKEY$="" THEN  GO TO 20
     20
2013 IF E<=0 THEN  GO TO 2020
2014 IF n>13 THEN  GO TO 2017
2016 IF INKEY$="r" OR INKEY$="R"
      THEN  INK 7: PLOT 108,60:
      DRAW -108,0: INK 0: PLOT 1
     08,60: DRAW -108,0:
      GO SUB 9000
2017 IF n<18 THEN  GO TO 2020
2018 IF INKEY$="t" OR INKEY$="T"
      THEN  INK 7: PLOT 148,60:
      DRAW 100,0: INK 0: PLOT 14
     8,60: DRAW 100,0: GO SUB 90
     00
```



```
2020 IF ATTR (g,n)<>64 THEN
      GO TO 5000
2022 INK 6: BRIGHT 1: PRINT AT g
     ,n;"G"
2025 NEXT g
5000 LET E=E+5
5005 IF n=14 OR n=15 OR n=16
      OR n=17 THEN  FOR p=0 TO 4
     : PRINT AT g-1,n; INK 7;"H"
     : BEEP .02,0: BEEP .02,1:
      NEXT p: PRINT AT g-1,n;
      PAPER 0; INK 0; BRIGHT 1;"
      ": GO TO 2000
5025 IF g=21 THEN  PRINT AT g-1,
     n;" ": GO TO 5060
5050 FOR p=0 TO 4: PRINT AT g,n;
      INK 7;"H": BEEP .02,0:
      BEEP .02,1: NEXT p:
      PRINT AT g,n; INK 0;
      BRIGHT 1; PAPER 0;" ":
      IF g<>21 THEN  GO TO 200
     0
5061 FOR N=-10 TO 20: BEEP .02,1
     0: PRINT AT 21,0; INK 6;
      PAPER 0; BRIGHT 1;"CDCDCDC
     DCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCD"
5062 BEEP .02,15: PRINT AT 21,0;
      INK 2; PAPER 0; BRIGHT 1;"
     CDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDC
     DCDCD"
5063 BEEP .02,N+15: PRINT AT 21,
     0; INK 7; PAPER 0; BRIGHT 1
     ;"CDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDCDC
     DCDCDCD": NEXT N
5070 GO TO 9999
7000 PAPER 0: BORDER 0: BRIGHT 1
     : INK 7: CLS
7005 PRINT AT 3,12;"METEORE";
     TAB 12;"       "
7010 LET H$=STR$ HS: PRINT AT 12
     ,0; INK 7;"MIGLIOR PUNTEGGI
     O";AT 12,23;"*00000*";AT 12
     ,32-3-LEN H$;HS
7012 PAUSE 150: CLS
7015 INK 7: PRINT AT 0,0;"HAI IL
      CONTROLLO  DI  UNA  TORREL
     ASER CON CUI  DEVI DIFENDER
     E ILPIANETA DA UNO SCIAME D
     I METEORE"
7020 PRINT AT 5,0;"PUNTEGGI / EN
     ERGIA"'''"PUNTI      10"''"per
     ogni meteora colpita"''"ENER
     GIA  -5"''"per ogni colpo es
     ploso dal laser"''"ENERGIA
     +5"''"se una meteora colpisc
     e il suolo"
7025 PRINT AT 14,0;"QUANDO UNA
     METEORA  COLPIRA' ILREATTOR
     E IN BASSO SULLO SCHERMO,IL
      PIANETA' SARA' DISTRUTTO!!
     "
7030 PRINT AT 19,0;"' '/' '  FUO
     CO  SINISTRA/DESTRA": INK 5
     : PRINT AT 19,1;"R";AT 19,5
     ;"T"
7040 PRINT AT 21,0; INK 7;
      INVERSE 1;"  PREMI UN TAST
     O PER INIZIARE  "
7050 IF INKEY$<>"" THEN
      GO TO 500
7060 GO TO 7042
7999 PAUSE 0
8000 LET A$="IL PIANETA  E' STAT
     O  DISTRUTTO": LET B$=" HAI
      TOTALIZZATO PUNTI  "
8005 FOR N=1 TO LEN A$: PRINT A$
     (N);: BEEP .05,20: NEXT N
8007 FOR N=0 TO 100: NEXT N
8010 PRINT : PRINT : FOR N=1
      TO LEN B$: PRINT B$(N);:
      BEEP .05,20: NEXT N
8015 LET s$=STR$ sc: INK 7:
      FLASH 0: PRINT AT 2,LEN B$
     ;"00000";AT 2,31-LEN s$-3;s
     c: FOR N=0 TO 30: BEEP .01,
     N+5: BEEP .01,N-5: NEXT N
8016 IF SC<=HS THEN  LET I=250
8017 INK 7: IF SC>HS THEN
      PRINT AT 10,0; FLASH 1;"OR
     A DETIENI IL MIGLIOR PUNTEG
     GIO": LET I=400: LET HS=SC
8020 FOR N=0 TO I: NEXT N
8025 INK 7: BRIGHT 1: CLS :
      PRINT AT 1,0;"-----------
     -------------------";TAB 0
     ;" UN ALTRO  TENTATIVO ?
      (S/N) ";TAB 0;"-----------
     ---------------------"
8030 IF INKEY$="S" OR INKEY$="s"
      THEN  GO TO 7000
8035 IF INKEY$="N" OR INKEY$="n"
      THEN  STOP
```

```
8040 GO TO 8030
9000 LET E=E-5
9005 IF g=14 THEN  FOR p=0 TO 4:
      BEEP .02,20: BEEP .02,19:
      PRINT AT g,n; INK 7;"H":
      NEXT p: LET O=O+1: LET sc=
     sc+10: PRINT AT g,n; INK 0;
      BRIGHT 1; PAPER 0;" "
9006 IF O=10 THEN  LET E=E+25:
      LET O=0
9007 IF g=14 THEN  GO TO 2000
9010 RETURN
9998 GO TO 2000
9999 BRIGHT 1: FOR N=0 TO 10:
      PAPER 7: CLS : PAPER 0:
      CLS : NEXT N: GO TO 8000
```

sinclair Spectrum

Carica DATA

Nel copiare un listato caratterizzato da numerose linee di DATA, troverete senz'altro utile 'Carica DATA'. Supponiamo che il listato da copiare contenga 5 linee di DATA dalla linea 2010 alla 2050, contenenti ciascuna 8 dati per i caratteri grafici definibili. Prima di copiare il listato dovete trascrivere le linee di DATA. Per fare questo caricate questa utility e date RUN. A questo punto inserite i primi 8 dati come INPUT da tastiera. Fatto questo, vedrete che essi ora risiedono nella prima linea di 'Carica DATA': a questo punto è sufficiente rinumerarla (nel nostro esempio con 2010 la prima volta) per ottenerne il trasferimento nella posizione voluta. Una volta che abbiate copiato tutti i DATA, cancellate le linee da 1 a 200 e copiate il resto del listato che vi interessa.

Dato che l'utility deve essere cancellata linea per linea dall'utente, magari per mezzo della routine "Cancella", già pubblicata su Papersoft, il programma non prevede sicure di alcun tipo. Copiate dunque correttamente i dati che vi interessano (non inserite cioè numeri maggiori di 255 e non battete tasti letterali). Inoltre il programma è predisposto per caricare linee di 8 dati: per linee di diversa lunghezza, dovrete modificare le linee 1, 10, 110, 150, così da adattarle alle vostre specifiche esigenze.

```
  1 DATA 000,000,000,000,000,00
    0,000,000
  5 LET z=23753
 10 FOR f=1 TO 8: LET z=z+7
 20 INPUT p$
 30 FOR g=LEN p$ TO 2: LET p$="
     "+p$: NEXT g
 40 FOR i=1 TO 3
 50 IF p$(i)=" " THEN  POKE z,3
    2: GO TO 70
 60 POKE z,VAL p$(i)+48
 70 LET z=z+1
 80 NEXT i
 90 POKE z+3,VAL p$
100 NEXT f
110 POKE 23839,13
150 POKE 23625,1: POKE 23626,0
200 STOP
```

C64

Nevets

Joystick

Questo gioco richiede sia strategia che un po' di destrezza.

L'unica arma di difesa è montata su una torretta che può essere alzata e abbassata

usando il joystick. Inoltre, sempre con il joystick si può puntare a sinistra, destra e sparare.
Ci sono 40 livelli di gioco: per passare al livello successivo, occorre eliminare, entro 60 secondi, la quota di invasori visualizzata sullo schermo.
Quando si realizza la quota richiesta si riceve un bonus pari al tempo rimasto moltiplicato per dieci.
La partita termina quando tutte e quattro le capsule vengono perse.

```
2 PRINTCHR$(142):POKE56,48:CLR
3 FORL=54272TO54296:POKEL,0:NEXT
  :POKE54296,15:POKE54277,72:POK
  E54278,90
4 HF=54273:LF=54272:VO=54276
5 POKE53281,1:POKE53280,15:PRINT
  "{CLR}{ 12 GIU'}"TAB(10)"{RED}
  ATTENDERE UN MOMENTO"
10 PRINTCHR$(142):POKE56334,PEEK
   (56334)AND254
11 POKE1,PEEK(1)AND251:FORI=0TO5
   11:POKEI+12288,PEEK(I+53248):
   NEXT
13 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,PE
   EK(56334)OR1
20 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)
   OR12
30 FORC=12800TO12879:READA:POKEC
   ,A:NEXT
40 DATA129,66,36,24,24,36,66,129
   ,16,24,28,30,27,25,24,255
45 DATA8,24,56,120,216,152,24,25
   5
50 DATA24,24,24,24,24,24,24,255,
   255,153,153,153,153,153,153,2
   55
55 DATA145,82,0,27,216,0,74,137
60 DATA16,56,56,84,146,56,40,40,
   16,24,12,6,3,1,0,0,8,24,48,96
   ,192,128,0,0
70 DATA129,90,36,90,90,36,90,129

73 PRINT"{CLR}{ 12 GIU'}"TAB(16)
   "{RED}NEVETS":FORI=1TO2000:NE
   XT
75 PRINT"{CLR}":CL=54272:FORX=15
   84TO1623:POKEX+CL,6:POKEX,68:
   POKEX+400+CL,6
80 POKEX+400,68:NEXT
90 GOTO168
100 JV=PEEK(56320):P=15-(JVAND15
    ):FR=JVAND16
101 IFP=0ANDFR=16THENRETURN
105 IFP=0ANDC=65THENS=41:T=71
106 IFP=0ANDC=66THENS=39:T=72:RE
    TURN
110 IFP=1THENA=A-40:IFA<1164THEN
    A=1164:RETURN
120 IFP=2THENA=A+40:IFA>2004THEN
    A=2004:RETURN
130 IFP=4THENC=66:S=39:T=72:RETU
    RN
135 IFP=5THENA=A-40:C=66:S=39:T=
    72:IFA<1164THENA=1164:RETURN
    72:IFA>2004THENA=2004:RETURN

140 IFP=8THENC=65:S=41:T=71:RETU
    RN
145 IFP=9THENA=A-40:C=65:S=41:T=
    71:IFA<1164THENA=1164:RETURN

146 IFP=10THENA=A+40:C=65:S=41:T
    =71:IFA>2004THENA=2004:RETUR
    N
150 RETURN
168 V=0
170 E=8:J=16:YY=0:W=0:U=0:FORI=1
    024TO1263:POKEI,32:NEXT
175 POKEF,32:POKEK,32:POKEQ,32
180 F=1944:K=F:G=1:L=G:FORX=1084
    TO2004STEP40:POKEX,32
185 NEXT:GOSUB950:YY=YY+1:IFYY=1
    0THENYY=1:E=E-(E*.5):J=J-(J*
    .5)
190 A=2004:C=67:D=0:I=0:O=0:TI$=
    "000000":Y=0:W=W+1
195 GOSUB1100
200 GOSUB100:POKEA+CL,0:POKEA,C:
    IFA<2004THENPOKEA+40+CL,0:PO
    KEA+40,64
205 IFP=2ORP=6ORP=10THENPOKEA-40
    +CL,1:POKEA+CL,0:POKEA,C
210 IFFR=0ANDA<2004THENQ=A
211 POKEHF,34:POKELF,75:POKEVO,6
    5:FORI=1TO5:NEXT
212 IFFL=1THENPOKEF,32:GOSUB800:
    F=KK:G=LL
213 POKEF,32:F=F+G:POKEF+CL,2:PO
    KEF,70
214 IFPEEK(F+G)=73ANDFL=0THENPOK
    EVO,64:GOTO700
215 IFPEEK(F+40+G)<>68THENPOKEF,
    32:POKEVO,16:GOSUB800:F=KK:G
    =LL
222 POKEHF,45:POKELF,198:POKEVO,
    17:FORI=1TO5:NEXT
223 IFKL=1THENPOKEK,32:GOSUB800:
    K=KK:L=LL
224 POKEK,32:K=K+L:POKEK+CL,2:PO
    KEK,70
```

```
225 IFPEEK(K+L)=73ANDKL=0THENPOK
    EVO,64:GOTO600
226 IFPEEK(K+40+L)<>68THENPOKEK,
    32:POKEVO,16:GOSUB800:K=KK:L
    =LL
230 KL=0:FL=0:IFFR=0THEN235
231 GOSUB1000:POKEA+CL,0:POKEA,C
    :IFA<2004THENPOKEA+40+CL,0:P
    OKEA+40,64
232 IFP=2THENPOKEA-40+CL,1:POKEA
    +CL,0:POKEA,C
235 IFFR=0ANDQ<2004ANDC<>67THENP
    OKEQ,32:GOTO242
240 GOTO305
242 POKEHF,100:POKELF,85:POKEVO,
    17:FORI=1TO10:NEXT
245 IFPEEK(Q+S)=70THENPOKEQ,32:Q
    =Q+S:POKEQ+CL,11:POKEQ,69:GO
    SUB400:GOTO305
246 IFPEEK(Q+S)=73THENPOKEQ+S+CL
    ,2:POKEQ+S,73:GOTO305
250 IFPEEK(Q+S)=68ORPEEK(Q+S)=69
    THENPOKEQ,32:POKEVO,16:FR=16
    :GOTO305
265 IFC<>67THENQ=Q+S:POKEQ+CL,0:
    POKEQ,T
305 POKEVO,16:PRINT"{HOME}{BLU}T
    EMPO{BLK}"60-INT(TI/60)"
    {SIN} ";
306 PRINTTAB(26)"{BLU}LIVELLO
    { 2 SPAZI}{BLK}";W
310 PRINT"{HOME}{GIU'}{BLU}MAX P
    UNT.{BLK}";V;
311 PRINTTAB(26)"{BLU}PUNTEGGIO
    {BLK}";U:IFTI/60>=60THEN500
315 PRINT"{HOME}{ 2 GIU'}{BLU}NE
    VETS RIMANENTI{BLK}";YY-Y;SP
    C( 7)"{BLU}ELIMINATI{BLK}";Y

320 IFY=YYTHENU=U+(10*(60-INT(TI
    /60))):GOTO175
321 GOSUB1000:POKEA+CL,0:POKEA,C
    :IFA<2004THENPOKEA+40+CL,0:P
    OKEA+40,64
322 IFP=2THENPOKEA-40+CL,1:POKEA
    +CL,0:POKEA,C
323 IFFL=1ORKL=1THEN200
324 IFFR<>0THEN200
325 IFPEEK(Q+S)=70THENPOKEQ,32:Q
    =Q+S:POKEQ+CL,11:POKEQ,69:GO
    SUB400:GOTO200
326 IFPEEK(Q+S)=73THENPOKEQ+S+CL
    ,2:POKEQ+S,73:GOTO200
327 IFPEEK(Q+S)=68ORPEEK(Q+S)=69
    THENPOKEQ,32:POKEVO,16:FR=16
    :GOTO200
328 IFC<>67THENPOKEQ,32:Q=Q+S:PO
    KEQ+CL,0:POKEQ,T:GOTO211
330 GOTO200
400 U=U+50:Y=Y+1:FR=15:KL=1:POKE
    VO,16:POKEHF,68:POKELF,200:P
    OKEVO,129
405 IFPEEK(F)=69THENFL=1
406 IFPEEK(K)=69THENKL=1
410 FORI=1TO50:NEXT:POKEVO,128:P
    OKEQ,32:RETURN
500 PRINT"{HOME}{ 3 GIU'}{BLK}
    { 15 SPAZI}GAME{ 2 SPAZI}OVE
    R":FORX=1TO2000:NEXT
505 IFU>VTHENV=U
510 PRINT"{GIU'}{BLK}{ 7 SPAZI}
    PREMERE FUOCO PER RIPARTIRE"

520 P=PEEK(56320):FR=PAND16
530 IFFR<>0THEN520
540 GOTO 170
600 POKEK,32:POKEK+L,32:O=O+1:IF
    O=4THEN500
610 GOSUB800:K=KK:L=LL:GOTO235
700 POKEF,32:POKEF+G,32:O=O+1:IF
    O=4THEN500
710 GOSUB800:F=KK:G=LL:GOTO222
800 N=INT(RND(1)*4)+1:ONNGOTO810
    ,820,830,840
810 KK=1544:LL=+1:RETURN
820 KK=1583:LL=-1:RETURN
830 KK=1944:LL=+1:RETURN
840 KK=1983:LL=-1:RETURN
950 X=1563:POKEX+CL,2:POKEX,73:X
    =X+2:POKEX+CL,2:POKEX,73:X=1
    963:POKEX+CL,2
960 POKEX,73:X=X+2:POKEX+CL,2:PO
    KEX,73:RETURN
1000 JV=PEEK(56320):P=15-(JVAND1
     5)
1005 IFP=0THENRETURN
1010 IFP=1THENA=A-40:IFA<1164THE
     NA=1164:RETURN
1020 IFP=2THENA=A+40:IFA>2004THE
     NA=2004:RETURN
1030 IFP=4THENC=66:RETURN
1040 IFP=8THENC=65:RETURN
1050 RETURN
1100 PRINT"{HOME}{ 20 GIU'}"TAB(
     16)"{RED}LIVELLO{BLK}";W:FO
     RI=1TO1000:NEXT:PRINT"
     {HOME}"
1110 FORI=1824TO1863:POKEI,32:NE
     XT:RETURN
```

Aspettiamo i tuoi lavori migliori!

Poker!

Il programma inizia con un'originale introduzione, con musica e suoni, e scorrimento orizzontale del testo riassuntivo delle varie combinazioni e delle relative vincite.
Viene indicato il numero di ogni mano, e appaiono cinque (5) carte scelte a caso dal computer. Lo scopo è quello di formare la combinazione più alta, cambiando, alternando le carte (non si possono cambiare più di tre (3) carte per mano). Il computer quindi esaminata la giocata e annuncia l'eventuale vincita.
Il totale delle vincite è visualizzata nella parte superiore dello schermo.

```
20 POKE53281,1:POKE53280,14 :PRI
   NT"{CLR}":FORA=908TO998:READB
   :POKEA,B:NEXT
30 WK=1024
40 CL=54272
60 DIMJ%(13,4):DIMG$(20):WA=CL+4
   :VL=CL+24:D1=0:SC=0:HD=0
65 FOR T=CLTOCL+24:POKET,0:NEXT
70 G$(4)="{ 10 SPAZI}*** POKER
   { 2 SPAZI}256 ***{ 2 SPAZI}"
80 G$(5)="{ 9 SPAZI}GIOCHI CONTR
   O IL C64{ 3 SPAZI}"
100 G$(9)="{ 10 SPAZI}VINCI SE C
    ONSEGUI:":G$(10)="
    { 5 SPAZI}SCALA REALE MASSIM
    A-$250"
120 G$(11)="{ 11 SPAZI}SCALA REA
    LE-$100":G$(12)="
    { 15 SPAZI}POKER-$20"
140 G$(14)="{ 16 SPAZI}FULL-$ 8
    { 7 SPAZI}":G$(13)="
    { 14 SPAZI}COLORE-$10"
160 G$(15)="{ 15 SPAZI}SCALA-$ 5
    ":G$(16)="{ 16 SPAZI}TRIS-$
    4"
180 G$(17)="{ 10 SPAZI}DOPPIA CO
    PPIA-$ 3":G$(18)="
    { 14 SPAZI}COPPIA-$ 1"
200 G$(20)="{ 10 SPAZI}OGNI MANO
     COSTA $ 1.":N$="{HOME}
    { 26 GIU'}"
210 B$=LEFT$(N$,20):JW$=LEFT$(N$
    ,10)
220 A=4:MM=60:G=10:PRINT"{BLK}":
    D1=0:POKECL,MM:POKECL+1,MM:P
    OKECL+4,17
230 FORB=1TO40:PRINTLEFT$(N$,A)R
    IGHT$(G$(A),B)
234 IFLEFT$(RIGHT$(G$(A),B),2)="
    { 2 SPAZI}"THEN240
235 POKEVL,9:POKECL+5,17:POKECL+
    6,129:POKEVL,0
240 NEXT:FOR I=1TOG:NEXT:FORB=1T
    OD1:NEXT:IFA=20THENPOKECL+4,
    16:GOTO310
250 IFA=18THENA=20:MM=90:PRINT"
    {RED}":G=30:D1=300:GOTO 300
260 IFA>8ANDA<18THENA=A+1
270 IFA=7THENA=9:PRINT"{BLU}":G=
    40:D1=200
280 IFA=5THENGOSUB5000:FORA=1TO2
    00:NEXT:A=9:PRINT"{BLU}":G=4
    0:D1=200
290 IFA=4THENA=5:PRINT"{RED}":MM
    =90
300 GOTO230
310 G$(4)="":G$(5)="":G$(7)="":G
    $(20)=""
320 AK$="{ 2 GIU'}{GRN}{ 2 SIN}
    {RVS}{ 2 SPAZI}{GIU'}{SIN}
    {RVS}{ 2 SPAZI}{GIU'}{SIN}
    {RVS}{ 2 SPAZI}":D$=B$+"
    { 40 SPAZI}"
340 E$=LEFT$(N$,16):F$=E$+"
    { 21 SPAZI}":X=RND(-TI)
350 HD=HD+1:GOSUB4030:POKE53281,
    1 :PRINTCHR$(147):GOSUB 5100

360 PRINTLEFT$(N$,5)SPC(2)"{BLU}
    SCHIACCIA {RVS}T{OFF} PER TE
    NERE LE CARTE"
370 PRINTLEFT$(N$,7)SPC(2)"SCHIA
    CCIA{ 2 SPAZI}{SIN}{RVS}C
    {OFF} PER CAMBIARE LE CARTE"
    :GOSUB5050
500 X=INT(RND(1)*13)+1:Y=INT(RND
    (1)*4)+1:IFJ%(X,Y)=1THEN500
510 J%(X,Y)=1:K=K+1
520 E=32:IFY=1THENG=88:H=0
530 IFY=2THENG=83:H=2
```

```
540 IFY=3THENG=65:H=0
550 IFY=4THENG=90:H=2
560 IFX=10THENE=48:F=49:GOTO620
570 IFX>1ANDX<10THENF=X+48
580 IFX=11THENF=10
590 IFX=12THENF=17
600 IFX=13THENF=11
610 IFX=1THENX=14:F=1
620 IFK>5THENRETURN
630 IFX=1THENX=14:F=1
640 IFK=1THENCD=WK+397:L=1:PT(1)
    =X:ST(1)=G
650 IFK=2THENCD=WK+405:L=9:PT(2)
    =X:ST(2)=G
660 IFK=3THENCD=WK+413:L=17:PT(3
    )=X:ST(3)=G
670 IFK=4THENCD=WK+421:L=25:PT(4
    )=X:ST(4)=G
675 POKE CL+1,15
680 IFK=5THENCD=WK+429:L=33:PT(5
    )=X:ST(5)=G:GOSUB700:POKEVL,
    15:Z=250:GOTO810
690 GOSUB700:GOTO500
700 PRINT"{HOME}{ 10 GIU'}";
701 PRINT TAB(L)"{BLK}[<A>]
    { 4 *}[<S>]"
703 PRINTTAB(L)"-{ 4 SPAZI}-"
704 PRINTTAB(L)"-{ 4 SPAZI}-"
705 PRINTTAB(L) "-{ 4 SPAZI}-"
706 PRINTTAB(L)"[<Z>]{ 4 *}[<X>]
    "
740 LF=1:WB=55
750 E1=E:F1=F:G1=G:H1=H:E=160:F=
    160:G=160:H=0
760 POKE VL,8:LF=LF+1:POKECL+1,W

    B:POKECL,WB:POKECL+4,17
770 POKE CD+46,E:POKE CD+46+CL,H
    :POKECD+45,F:POKECD+45+CL,H
775 POKE CD+86,G:POKECD+86+CL,H:
    POKECD+87,G:POKE CD+87+CL,H
777 IF F<>49 THENPOKE CD+128,F:P
    OKECD+CL+128,H
778 IF F<> 49THEN POKE CD+127,E:
    POKE CD+CL+127,H:GOTO780
779 F=49:POKE CD+127,F:POKECD+12
    7+CL,H:POKE CD+128,48:POKE C
    D+128+CL,H
780 FORB=1TO100:NEXT:POKECL+4,16
    :IFLF=0THENRETURN
790 IFLF=4THENLF=0:E=E1:G=G1:H=H
    1:F=F1:GOTO770
800 H=H+8:WB=WB+5:GOTO760
810 POKE198,0:PRINTD$:PRINTB$;:P
    RINTTAB(13)CHR$(28)"TIENI O
    CAMBI ?":CT=0
820 PRINTE$SPC(4)CHR$(30)"?":POK
    ECL+1,Z:POKECL,Z
830 FORA=1TO100:NEXT:PRINTE$SPC(
    4)" ":POKECL+4,16:FORA=1TO50
    :NEXT
840 GETH$:IFH$=""THEN820
850 IFH$="C"ORH$="T"THEN870
860 GOTO820
870 IFH$="T"THEN900
880 IFH$="C"THENCT=CT+1:GOSUB500
    :PT(1)=X:ST(1)=G:E(1)=E:F(1)
    =F:G(1)=G:H(1)=H
890 PRINTJW$SPC(4)AK$
900 PRINTE$SPC(12)"?":FORA=1TO10
    0:NEXT:PRINTE$SPC(12)" ":FOR
    A=1TO50:NEXT
910 GETI$:IFI$=""THEN900
920 IFI$="C"ORI$="T"THEN940
930 GOTO900
940 IFI$="T"THEN970
950 CT=CT+1:GOSUB500:PT(2)=X:ST(
    2)=G:E(2)=E:F(2)=F:G(2)=G:H(
    2)=H
960 PRINTJW$SPC(12)AK$
970 PRINTE$SPC(20)"?":FORA=1TO10
    0:NEXT:PRINTE$SPC(20)" ":FOR
    A=1TO50:NEXT
980 GETJ$:IFJ$=""THEN970
990 IFJ$="C"ORJ$="T"THEN1020
1000 GOTO970
1020 IFJ$="T"THEN1050
1030 CT=CT+1:GOSUB500:PT(3)=X:ST
     (3)=G:E(3)=E:F(3)=F:G(3)=G:
     H(3)=H
1040 PRINTJW$SPC(20)AK$:FORA=1TO
     1000:NEXT:IFCT=3THEN1500
1050 PRINTE$SPC(28)"?":FORA=1TO1
     00:NEXT:PRINTE$SPC(28)" ":F
     ORA=1TO50:NEXT
1060 GETK$:IFK$=""THEN1050
1070 IFK$="T"ORK$="C"THEN1090
1080 GOTO1050
1090 IFK$="T"THEN1120
1100 CT=CT+1:GOSUB500:PT(4)=X:ST
     (4)=G:E(4)=E:F(4)=F:G(4)=G:
     H(4)=H
1110 PRINTJW$SPC(28)AK$:IFCT=3TH
     EN1500
1120 PRINTE$SPC(36)"?":FORA=1TO1
     00:NEXT:PRINTE$SPC(36)" ":F
     ORA=1TO50:NEXT
1130 GETL$:IFL$=""THEN1120
1140 IFL$="C"ORL$="T"THEN1160
1150 GOTO1120
1160 IFL$="T"THEN1500
1170 CT=CT+1:GOSUB500:CD=WK+215:
     PT(5)=X:ST(5)=G:E(5)=E:F(5)
     =F:G(5)=G:H(5)=H
1180 PRINTJW$SPC(36)AK$
1500 FORTV=1TO5:IFTV>5THEN1560
```

```
1510 IFE(TV)>0THEN1530
1520 NEXTTV:IFTV=5THEN1560
1530 E=E(TV):F=F(TV):G=G(TV):H=H
     (TV)
1540 CD=WK+389+TV*8:IFCD>WK+429T
     HEN1560
1550 GOSUB740:IFTV<5THENNEXTTV
1560 FORA=1TO5:E(A)=0:F(A)=0:G(A
     )=0:H(A)=0:NEXTA
2000 PRINTD$F$:FORA=1TO5:POKE(10
     15+A),PT(A):NEXT
2010 FORA=1TO5:POKE(1015+A),PT(A
     ):NEXT
2020 SYS908:FORA=1TO5:PT(A)=PEEK
     ((1015+A)):NEXT
2110 YY=0:IFPT(5)-PT(4)=1THENIFP
     T(4)-PT(3)=1THENYY=1
2115 IFYY=1THENIFPT(3)-PT(2)=1TH
     ENIFPT(2)-PT(1)=1THENSS=1
2120 IFST(1)=ST(2)THENIFST(2)=ST
     (3)THENIFST(3)=ST(4)THENIFS
     T(4)=ST(5)THENFL=1
2130 SYS960:XE=PEEK(1011):ZQ=PEE
     K(1012)
2160 IFPT(1)=PT(2)THENIFPT(1)=PT
     (3)THENIFPT(1)=PT(4)THENFR=
     1
2170 IFPT(5)=PT(4)THENIFPT(5)=PT
     (3)THENIFPT(5)=PT(2)THENFR=
     1
2180 IFSS=1THENIFFL=1THENIFPT(5)
     =14THENSC=SC+249:Z$=G$(10):
     GOTO3030
2190 IFSS=1THENIFFL=1THENSC=SC+9
     9:Z$=G$(11):GOTO3030
2200 IFFR=1THENSC=SC+19:Z$=G$(12
     ):GOTO3030
2210 IFZQ=4THENIFFR<>1THENSC=SC+
     7:Z$=G$(14):GOTO3030
2220 IFFL=1THENSC=SC+ 9:Z$=G$(13
     ):GOTO3030


2230 IFSS=1THENSC=SC+4:Z$=G$(15)
     :GOTO3030
2240 IFZQ=3THENSC=SC+3:Z$=G$(16)
     :GOTO3030
2250 IFZQ=2THENSC=SC+2:Z$=G$(17)
     :GOTO3030
2260 IFZQ=1ANDXE>=11THENZ$=G$(18
     ):GOTO3030
2270 SC=SC-1:Z$="{ 13 SPAZI}MANO
       PERDENTE!{ 3 SPAZI}":QP=1
3030 GOSUB5050:PRINTCHR$(156):IF
     QP=1THENPRINTCHR$(144)
3040 FORA=1TO5:PRINTB$;Z$:UA=20:
     FORB=135TO243STEP12
3050 IFQP=1THENFORB=243TO135STEP
     -12:UA=32
3060 POKECL+4,17:POKECL+1,B:POKE
     CL,B:FORC=1TOUA:NEXT:NEXT
3070 POKECL+4,16:PRINTD$:FORD=1T
     O100:NEXT:NEXT
3080 FORX=1TO13:FORY=1TO4:J%(X,Y
     )=0:NEXT:NEXT:K=0
3090 FORA=1TO5:PT(A)=0:ST(A)=0:N
     EXT:SS=0:FL=0:ZQ=0:FR=0:K=0
     :XE=0:QP=0
3100 FORA=1TO1500:NEXT:GOTO350
4030 POKE53281,1:PRINT"{CLR}"LEF
     T$(N$,11)SPC(16)"{BLK}{RVS}
     MANO";HD[illegible]
4040 D=231:FORA=1TO3:FORB=0TO15:
     POKE53280,B:POKECL+1,D:POKE
     CL+21,D
4050 FORC=1TO40:NEXT:NEXT:NEXT:P
     OKE53280,12:RETURN
5000 FORA=1TO3:FORB=0 TO 15 :POK
     E53280,B:FORC=1TO50:NEXT:NE
     XT:NEXT:POKE53280,14
5010 RETURN


5050 PRINTLEFT$(N$,3)SPC(13)CHR$
     (28)CHR$(18)"VINCITE:"CHR$(
     146)"$";SC;"{ 2 SPAZI}"
5060 RETURN
5100 Z=1:FOR T=1024 TO 1063:POKE
     T+54272,T-1023:POKET,160:NE
     XT T
5110 FOR T=1024 TO 2024-40 STEP
     40:Z=Z+1:POKET+54272,Z:POKE
     T,160
5120 POKET+54311,Z:POKET+39,160:
     NEXTT
5130 FORT=1984 TO 2023:POKET+542
     72,T-1984:POKET,160:NEXT T
5140 RETURN
6040 DATA162,4,142,246,3,174,246
     ,3,160,0,140,247,3,185,249,
     3,217,248,3,176
6045 DATA 16,72,185,248
6050 DATA3,153,249,3,104,153,248
     ,3,169,1,141,247,3,200,202,
     208,228,173
6055 DATA 247,3,240,5,206,246
6060 DATA3,208,210,96
6070 DATA162,0,142,245,3,172,245
     ,3,185,248,3,217,249,3,208,
     4,232,141,243
6075 DATA3,200,192,4,208
6080 DATA242,238,245,3,173,245,3
     ,201,4,208,226,142,244,3,96

6090 DATA836,29,839,31,849,149,8
     52,151,864,30,867,30,870,31
     ,873,31,883,150,886
6100 DATA 150,889,151,892,151
```

Nevets

Joystick

Le meravigliose terre di Adnerb sono il luogo fantastico in cui è ambientato questo gioco... Esse sono abitate dai Nevets, strani esseri il cui unico scopo è quello di sottrarre le due capsule di energia al centro di ognuna delle due dimensioni del pianeta. La unica difesa contro di loro è una torretta che spara raggi Jota, la sola arma in grado i fermarli. Purtroppo anche il tempo è nemico. Non è infatti sufficiente proteggere le quattro capsule di energia dall'avanzata dei Nevets, ma occorre eliminarne un numero via via crescente entro un certo intervallo di unità siderali, che decresce inesorabilmente.
Il gioco utilizza un Joystick che premuto in avanti o indietro fa abbassare o alzare la torretta di difesa, mentre spostato a destra o sinistra permette il puntamento dell'arma. Non è solo un gioco di destrezza ma anche di strategia, ed utilizza nei suoi 40 livelli di difficoltà ottimi effetti sonori e grafici, senza richiedere alcuna espansione di memoria. Occhio alla strategia da adottare, dunque, se volete superare i primi 10 livelli, e mano alla cloche!

```
5 PRINT"{CLR}{BLK}{ 9 GIU'}SIETE
   IN VIAGGIO VERSO{ 22 DES}LE
   {DES}TERRE {DES}DI {DES}ADNERB
   {OFF}"
10 POKE52,28:POKE56,28:CLR
20 X=36879:Y=41.25:FORI=7168TO76
   79:POKEI,PEEK(I+25600):POKEX,
   Y:Y=Y+.25:NEXT
30 FORC=7432TO7511:READA:POKEC,A
   :NEXT:POKE36869,255
40 DATA129,66,36,24,24,36,66,129
   ,16,24,28,30,27,25,24,255,8,2
   4,56,120,216,152,24,255
50 DATA24,24,24,24,24,24,24,255,
   255,153,153,153,153,153,153
55 DATA255,145,82,0,27,216,0,74,
   137
60 DATA16,56,56,84,146,56,40,40,
   16,24,12,6,3,1,0,0,8,24,48,96
   ,192,128,0,0
70 DATA129,90,36,90,90,36,90,129

75 PRINT"{CLR}":X=7944:CL=30720:
   FORA=1TO2:FORB=1TO22:POKEX+CL
   ,6:POKEX,37:X=X+1:NEXT:X=X+19
   8
80 NEXT
90 FORA=7713TO8175STEP22:POKEA+C
   L,0:POKEA,32:NEXT
110 FORB=0TO96:READC:POKE831+B,C
    :NEXT
120 DATA169,0,141,62,3
130 DATA141,60,3,141,61,3,169,0,
    141,19,145,169,127,141,34,14
    5,173,32,145,41,128
140 DATA201,0,208,5,169,1,141,60
    ,3,169,255,141,34,145,173,17

145 DATA145,41,8,201,0,208,5,169
    ,22
150 DATA141,60,3,173,17,145,41,1
    6,201,0,208,5,169,1,141
155 DATA61,3,173,17,145,41,4,201
    ,0,208,5
160 DATA169,22,141,61,3,173,17,1
    45,41,32,201,0,208,5,169,1,1
    41,62,3,96
165 V=0:GOTO170
168 FORI=7680TO7745:POKEI,32:NEX
    T
170 E=8:J=16:YY=0:W=0:U=0
180 POKEF,32:POKEK,32:POKEQ,32:G
    OSUB900:GOSUB800:FORX=7757TO
    8175STEP22:POKEX,32:NEXT
185 GOSUB950:YY=YY+1:IFYY=10THEN
    YY=1:E=E-(E*.5):J=J-(J*.5)
190 A=8175:C=36:D=0:I=0:O=0:TI$=
    "000000":Y=0:W=W+1:Q=A:AA=36
    874:POKEAA+4,15:BB=200:CC=1
200 SYS831:M=PEEK(828)-PEEK(829)
    :P=PEEK(830)
210 D=D+1:IFD=ETHEND=0:POKEF,32:
    F=F+G:POKEF+CL,2:POKEF,39:IF
    PEEK(F+G)=38THENGOSUB700
215 IFPEEK(F+G+22)<>37THENPOKEF,
    32:GOSUB900
220 I=I+1:IFI=JTHENI=0:POKEK,32:
    K=K+L:POKEK+CL,2:POKEK,39:IF
    PEEK(K+L)=38THENGOSUB600
225 IFPEEK(K+L+22)<>37THENPOKEK,
```

```
     32:GOSUB800
230  IFR=1THEN245
235  IFP=1THENQ=A:S=SS:T=TT:R=1:G
     OTO245
240  GOTO270
245  IFPEEK(Q+22+S)=37ORPEEK(Q+22
     +S)=38THENPOKEQ,32:R=0:GOTO2
     70
250  IFPEEK(Q+22+S)=39THENY=Y+1:P
     OKEQ,32:Q=Q+22+S:POKEQ+CL,7:
     POKEQ,42:GOSUB400:GOTO260
255  GOTO265
260  POKEQ,32:POKEF,32:POKEK,32:G
     OSUB800:GOSUB900:R=0:GOTO270

265  POKEQ,32:Q=Q+22+S:POKEQ,T:PO
     KEAA+1,BB+S
270  IFM=-22THENB=33:GOTO280
275  B=32
280  IFA+M>8185ORA+M<7746THENM=0:
     B=32
285  IFM=1THENC=34:M=0:SS=1:TT=40

290  IFM=-1THENC=35:M=0:SS=-1:TT=
     41
295  IFM=21ORM=-21THENM=0
300  POKEA,B:A=A+M:POKEA,C:POKEAA
     +CC,BB+M
305  PRINT"{HOME}{WHT}TEMPO{BLK}"
     60-INT(TI/60)"{SIN} ":PRINT"
     {HOME}{ 8 DES}{ 2 SPAZI}
     {WHT}LIVELLO{BLK}";W
310  PRINT"{HOME}{GIU'}{WHT}RECOR
     D{BLK}";V:PRINT"{HOME}{GIU'}
     { 11 DES}{WHT}PUNTI{BLK}";U:
     IFTI/60>=60THEN500
315  PRINT"{HOME}{ 2 GIU'}
     { 14 DES}{WHT}PRESI{BLK}";Y
316  PRINT"{HOME}{ 2 GIU'}{WHT}DA
      COLPIRE{BLK}";YY-Y
320  POKEAA+2,0:POKEAA+1,0:CC=CC+
     1:IFCC=3THENCC=1
325  IFY=YYTHENU=U+(10*(60-INT(TI
     /60))):GOTO180
330  GOTO200
400  U=U+50:POKEAA+3,BB:FORX=15TO
     0STEP-1:POKEAA+4,X:FORDD=1TO
     50:NEXT:NEXT:POKEAA+3,0
410  POKEAA+4,15:RETURN
500  POKEAA+4,0:PRINT"{HOME}
     { 2 GIU'}{BLK}{ 6 SPAZI}GAME
     { 2 SPAZI}OVER{ 6 SPAZI}":FO
     RX=1TO2000:NEXT
505  IFU>VTHENV=U
510  PRINT"{HOME}{ 2 GIU'}{BLK} P
     REMI FIRE PER CONT."
520  P=PEEK(37151):FB=-((PAND32)=
     0)
530  IFFB<>1THEN520

540  GOTO168
600  POKEK,32:POKEK+L,32:O=O+1:IF
     O=4THEN500
610  GOTO800
700  POKEF,32:POKEF+G,32:O=O+1:IF
     O=4THEN500
710  GOTO900
800  N=INT(RND(1)*4)+1:ONNGOTO810
     ,820,830,840
810  K=7922:L=+1:RETURN
820  K=7943:L=-1:RETURN
830  K=8142:L=+1:RETURN
840  K=8163:L=-1:RETURN
900  H=INT(RND(1)*4)+1:ONHGOTO910
     ,920,930,940
910  F=7922:G=+1:RETURN
920  F=7943:G=-1:RETURN
930  F=8142:G=+1:RETURN
940  F=8163:G=-1:RETURN
950  X=7932:POKEX+CL,4:POKEX,38:X
     =X+2:POKEX+CL,4:POKEX,38:X=X
     +218:POKEX+CL,4:POKEX,38
960  X=X+2:POKEX+CL,4:POKEX,38:RE
     TURN
```

Introduci la lettera

VIC 20

Uno dei problemi più fastidiosi che affliggono i programmatori poco esperti è imparare la posizione dei tasti sulla tastiera per introdurre più velocemente i programmi. Una piacevole soluzione è data da l programma presentato, che aiuta a familiarizzare con la tastiera divertendo nello stesso tempo. Non è richiesta alcuna espansione di memoria.

Dopo aver dato il RUN, apparirà sullo schermo una fedele riproduzione della disposizione dei tasti sulla tastiera. Sopra di essa appare il carattere che di volta in volta dovrà essere introdotto. Se l'introduzione è esatta, sulla tastiera disegnata lampeggerà lo stesso carattere. Dopo ogni introduzione, sia esatta che sbagliata, il carattere da indovinare cambia.

I risultati raggiunti vengono comunicati dopo un minuto dall'inizio, visualizzando quanti caratteri esatti sono stati introdotti.

Si consiglia di non guardare la tastiera se si vogliono i risultati migliori!

```
100 PRINT"{CLR}{ 3 GIU'} {RVS}IN
    TRODUCI LA LETTERA{OFF}
    {. 6 GIU'}"
110 CCNT=0:POKE36878,10:X=RND(-T
    I):REM AZZERA CONTATORE CARA
    TTERI E ALZA IL VOLUME
120 S2=36875:S4=36877
130 REM *ROUTINE PER INTRODURRE
    LE DATA CON POSIZIONE CARATT
    ERI*
140 FORROW=1TO4
150 PRINT"{ 5 DES}";
160 FORCOL=1TO12
170 READ CHAR
180 IFCHAR=0THENNEXTROW:GOTO160
190 IFCHAR=-1THEN260
200 POKE828+CHAR*2,COL:POKE829+C
    HAR*2,ROW
210 IFCHAR=32THENPRINT" ";:GOTO2
    30
220 PRINT"{RVS}";CHR$(CHAR);
230 NEXTCOL
240 PRINT"{GIU'}"
250 GOTO160
260 PRINT"{OFF} "
270 REM **AZZERA IL TIMER E SELE
    ZIONA UN CARATTERE CASUALE**

280 PRINT"{ 3 GIU'}{RVS}PREMI C
    PER COMINCIARE{OFF}"
290 GETA$:IFA$=""THEN290
300 PRINT"{SU}";:FORI=1TO21:PRIN
    T" ";:NEXTI
310 TI$="000000"
320 N=INT((RND(1)*49)+42):REM SC
    EGLIE UN CARATTERE CASUALE
330 IFN=60ORN=62ORN=63ORN=OLDCHA
    R THEN320
340 OLDCHAR=N
350 PRINT"{HOME}{ 6 GIU'}";SPC(1
    0);CHR$(N)
360 IFTI>3600THEN580:REM FINE TE
    MPO?
370 REM**ELABORA IL RESPONSO**
380 GETA$:IFA$=""THEN360
400 CHAR=ASC(A$):POKES2,225:FORI
    =1TO5:NEXTI:POKES2,0
410 CCNT=CCNY+1
420 IFCHAR<>NTHEN490
430 GOSUB520
440 PRINTCHR$(CHAR)
450 FORI=1TO10:NEXTI
460 GOSUB520:PRINT"{RVS}";CHR$(C
    HAR);"{OFF}"
470 GOTO320
480 REM *ERRATO*
490 CCNT=CCNT-1:POKES4,130:FORI=
    1TO10:NEXTI:POKES4,0
500 GOTO320
510 REM *POSIZIONA IL]CURSORE SO
    PRA]IL CARATTERE PRESSATO"
520 PRINT"{HOME}{ 9 GIU'}";
530 FORI=2TOPEEK(829+CHAR*2)*2:P
    RINT:NEXTI

540 PRINT"{ 4 DES}";
550 FORJ=1TOPEEK(828+CHAR*2):PRI
    NT"{DES}";:NEXTJ
560 RETURN
570 REM **CALCOLA E STAMPA IL PU
    NTEGGIO**

580 PRINT"{HOME}{ 6 GIU'}{RVS}CA
    RATTERI/MINUTO{OFF}";"=";CCN
    T
590 PRINT"{HOME}":FORI=1TO19:PRI
    NT:NEXTI:PRINT"{RVS}PREMI R
    PER RIPARTIRE {OFF}"
600 REM*SUONI*
610 FORI=244TO252STEP2:POKES2,I:
    FORJ=1TO50:NEXTJ:NEXTI:POKES
    2,0

620 GETA$:IFA$=""THEN620
630 IFA$="R"THENRUN
640 END
650 REM*ASCII DATA PERLA TASTIER
    A*
660 DATA49,50,51,52,53,54,55,56,
    57,48,43,45,0
670 DATA81,87,69,82,84,89,85,73,
    79,80,64,42,0
680 DATA65,83,68,70,71,72,74,75,
    76,58,59,61,0
690 DATA32,90,88,67,86,66,78,77,
    44,46,47,-1
```



Due Super Riviste da non perdere!

IN EDICOLA IL SECONDO NUMERO

SuperSinc e SuperVic & C64 sono idee J.soft EDITRICE